

**PEMANFAATAN *INTERNET SAFETY* SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MAYA PADA ANAK SD DI “KAMPOENG CYBER RT 36” TAMANSARI
YOGYAKARTA**

TUGAS AKHIR SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar Sarjana
Pendidikan



Oleh
Anna Ariesta Prasmawati
NIM 14108241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2018**

PEMANFAATAN *INTERNET SAFETY* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAYA PADA ANAK SD DI “*KAMPOENG CYBER RT 36*” TAMANSARI YOGYAKARTA

Oleh:

Anna Ariesta Prasmawati
NIM 14108241015

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan internet *safety* sebagai sumber belajar khususnya pada anak usia SD di *Kampoeng Cyber*, sebuah kampung kecil di kompleks wisata Tamansari, yang lapisan masyarakatnya melek teknologi.

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan jenis deskriptif. Sumber data penelitian adalah pendiri *Kampoeng Cyber* sendiri, orang tua anak SD, 2 anak SD, dan lingkungan. Teknik cuplikan yang digunakan adalah *purposive sampling*. Instrumen pokok dalam penelitian adalah peneliti, pedoman observasi, pedoman wawancara, dan studi dokumen. Teknik analisis data menggunakan model Miles dan Huberman yaitu reduksi data, *display* data, dan penarikan kesimpulan. Uji keabsahan data menggunakan triangulasi sumber dan teknik.

Hasil penelitian menunjukkan pemahaman serta sikap anak SD terhadap konsep internet sebagai sumber belajar sudah baik, anak sudah lancar dan sikap anak sangat peka, terbuka terhadap teknologi. Anak mengetahui cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar awalnya dengan bimbingan orangtua, anak dapat mengerti bahwa internet juga bermanfaat salah satunya untuk mengerjakan tugas/PR. Ketersediaan sarana internet *safety* sudah mendukung dalam pemanfaatannya ketika digunakan sebagai sumber belajar. Anak menggunakan internet sebagai sumber belajar dengan sederhana, yaitu hanya sekedar membaca, tanpa melakukan pengunduhan. Namun, anak masih cenderung sangat intens menggunakan internet sebagai sumber hiburan (*game*/media sosial) daripada sebagai sumber belajar. Fenomena ini tetap ditanggapi orangtua dengan positif, dimana orangtua menilai bahwa pendidikan dan pembelajaran dapat di dapat dari berbagai cara untuk pengembangan potensi anak. Orangtua merasa puas dengan layanan *internet safety* di *Kampoeng Cyber* dan mendukung berbagai program lain yang dapat semakin menambah pengetahuan/kemudahan anak dalam menggunakan *internet safety* sebagai penunjang proses pembelajaran diluar sekolah.

Kata kunci: pemanfaatan, cyber, internet safety, sumber belajar, SD

**THE UTILIZATION OF SAFETY INTERNET AS A VIRTUAL LEARNING
SOURCES TO ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS IN “RT 36
TAMANSARI CYBER VILLAGE”**

By:

Anna Ariesta Prasmawati
NIM 14108241015

ABSTRACT

The purpose of this research is to describe the utilization of safety internet as a learning source especially to elementary school students in cyber village. This research used descriptive qualitative approachment.

This research use purposive sampling. The subject of this research were founder, parent, 2 children, and area. The data was collected by observation, interview, and documentation. The analysis data used Miles and Huberman's model, that were data reduction, data display and conclusion drawing. The data validity used triangulation technique and source.

This research's results show that the understanding and attitude of elementary school students to the internet concept is good. It can be known by their fluency, sensitivity, and open mind to the technology. They also know how to use the internet as a learning source with their parents guidance at the first, but then they can understand that the internet also can help them to do the homework. The availability of cyber internet means have been sufficient and can support in the utilization when it is used to learning source. The internet has given full of information and knowledge about their tasks, it is caused that they need various examples to do their tasks or homeworks. But the elementary school students still incline that the using of internet is to entertain source (game or social media) better than learning source.

Keywords: internet safety, cyber, learning sources, elementary school.

SURAT PERNYATAAN

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Anna Ariesta Prasmawati
NIM : 14108241015
Program Studi : Pendidikan Guru Sekolah Dasar
Judul Penelitian : Pemanfaatan *Internet Safety* sebagai Sumber Belajar
Maya pada Anak SD di "*Kampoeng Cyber* RT 36"
Tamansari Yogyakarta

menyatakan bahwa skripsi ini benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Yogyakarta, 28 Februari 2018

Yang Menyatakan,

METERAI
TEMPEL

9A29CAEF8071310867

6000
ENAM RIBURUPIAH

Anna Ariesta Prasmawati
NIM 14108241015

LEMBAR PERSETUJUAN

Tugas Akhir Skripsi dengan Judul

**PEMANFAATAN *INTERNET SAFETY* SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MAYA PADA ANAK SD DI “*KAMPOENG CYBER RT 36*” TAMANSARI
YOGYAKARTA**


Disusun oleh:

Anna Ariesta Prasmawati
NIM. 14108241015

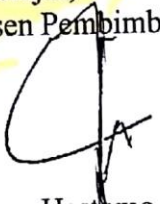
telah memenuhi syarat dan disetujui oleh Dosen Pembimbing untuk
dilaksanakannya Ujian Akhir Tugas Skripsi bagi yang bersangkutan.

Yogyakarta, 28 Februari 2018

Mengetahui,
Ketua Program Studi


Drs. Suparlan, M.Pd.I
NIP.19632704 1992203 1 1001

Disetujui,
Dosen Pembimbing


Agung Hastomo, S.Pd., M.Pd
NIP.19800811 200604 1 002

HALAMAN PENGESAHAN

Tugas Akhir Skripsi

PEMANFAATAN *INTERNET SAFETY* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAYA PADA ANAK SD DI "KAMPOENG CYBER RT 36" TAMANSARI YOGYAKARTA.

Disusun oleh:

Anna Ariesta Prasmawati
NIM 14108241015

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji Tugas Akhir Skripsi
Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar Fakultas Ilmu Pendidikan
Universitas Negeri Yogyakarta
Pada tanggal 23 Maret 2018

TIM PENGUJI

Nama /Jabatan	Tanda Tangan	Tanggal
Agung Hastomo, S.Pd.,M.Pd Ketua Penguji/Pembimbing		26 Maret 2018
Drs. Mardjuki, M.Si. Sekretaris		27 Maret 2018
Dr. Pujiyanto, M.Pd. Penguji		27 Maret 2018

29 MAR 2018

Yogyakarta,.....
Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,



Dr. Pujiyanto, M.Pd.
NIP.19600902 198702 1 0016

MOTTO

“Demikianlah firman Tuhan, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan.”

(Ulangan 32:10)

“Anything that is worth teaching can be presented in many different ways. These multiple ways can make use of our multiple intelligences.

(Howard Gardner)

“What You See Is What You Get” (WYSIWYG)

(HTML)

Think different, Think outside the box”

(Apple)

Ad Vitam Paramus

“We are preparing for life”

(Anomin)

PERSEMBAHAN

Teriring mengucapkan syukur Puji Tuhan kepada Tuhan Yang Maha Esa, Tugas

Skripsi ini peneliti persembahkan untuk :

1. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu Fransiska Romana Siti Fatimah dan Bapak Agustinus Endro Prasmono; pendamping dan sumber semangatku.
2. Almamater tercinta, Universitas Negeri Yogyakarta.

KATA PENGANTAR

Salam sejahtera bagi kita semua,

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Esa yang telah melimpahkan berkat serta karunia-Nya kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “Pemanfaatan *Internet Safety* sebagai Sumber Belajar Maya pada Anak SD di “*Kampoeng Cyber RT 36*” Tamansari Yogyakarta”.

Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Pendidikan di Program Studi Pendidikan Guru Sekolah Dasar, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penulis menyadari bahwa penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan dari berbagai pihak. Oleh karena itu, penulis menyampaikan terima kasih kepada:

1. Rektor Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
3. Wakil Dekan I Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan ijin penelitian.
4. Ketua Jurusan PSD (Pendidikan Sekolah Dasar) yang begitu memfasilitasi dalam perizinan skripsi ini.
5. Agung Hastomo, S.Pd., M.Pd, selaku Dosen Pembimbing Skripsi yang telah meluangkan waktunya untuk membimbing dengan sabar sejak awal hingga terselesaikannya skripsi ini.
6. Dr. Pujiriyanto, M.Pd .selaku penguji utama dan bapak Drs.Mardjuki, M.Si sebagai sekretaris penguji yang telah memberikan masukan kepada penulis dalam penyempurnaan skripsi ini.
7. Dosen PGSD FIP UNY yang telah banyak memberikan ilmu dan pengalaman selama perkuliahan.

8. Karyawan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta, terkhusus bagian Perpustakaan, Subbag Pendidikan serta Subbag Kemahasiswaan FIP UNY.
9. Petrus Sarjiman, M.Pd, selaku Pembimbing Akademik yang telah membimbing selama perkuliahan.
10. Bapak Antonius Sasongko, yang telah memberikan ijin penelitian di *Kampoeng Cyber*.
11. Seluruh warga RT 36 *Kampoeng Cyber* Tamansari yang begitu terbuka dan kooperatif dalam pengambilan data penelitian.
12. Ibu dan Bapak tercinta, Ibu FR. Siti Fatimah dan Bapak Ag. Endro Prasmono, terimakasih atas kasih sayang, doa, dukungan dan kesabarannya.
13. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Tuhan memberikan balasan kepada semua pihak yang telah memberikan bantuan kepada penulis dan semoga skripsi ini dapat berguna bagi pembaca.

Yogyakarta, 25 Maret 2018
Penulis,



Anna Ariesta Prasmawati
NIM 14108241015

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN SAMPUL	i
ABSTRAK	ii
<i>ABSTRACT</i>	iii
SURAT PERNYATAAN.....	iv
LEMBAR PERSETUJUAN	v
LEMBAR PENGESAHAN	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
KATA PENGANTAR	ix
DAFTAR ISI	xi
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xiv
DAFTAR LAMPIRAN	xv

BAB I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	6
C. Fokus Masalah	6
D. Rumusan Masalah	7
E. Tujuan Penelitian	7
F. Manfaat Penelitian	7

BAB II. LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka	9
1. Kajian tentang Pemanfaatan	9
2. Kajian tentang Internet Safety.....	10
a. Definisi <i>Internet Safety</i>	10
b. Pengaruh Penggunaan Internet dan Gadget	11
3. Kajian Masyarakat <i>Cyber</i>	13
a. Pengertian Masyarakat	13
b. Masyarakat <i>Cyber</i>	14
4. Kajian Internet sebagai Sumber Belajar	16
a. Pengertian Sumber Belajar Maya	16
b. Manfaat Sumber Belajar.....	18
c. Jenis Sumber Belajar.....	19
d. Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar.....	22
e. Fasilitas Internet.....	27

f. Indikator Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar.....	30
B. Kajian Penelitian yang Relevan	33
C. Pertanyaan Penelitian	35
 BAB III. METODE PENELITIAN	
A. Pendekatan Penelitian	36
B. <i>Setting</i> Penelitian	37
C. Sumber data	37
D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data.....	38
1. Metode Pengumpulan Data.....	38
2. Instrumen Pengumpulan Data.....	40
E. Keabsahan Data.....	50
F. Analisis Data.....	51
 BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	
A. Deskripsi Hasil Penelitian.....	53
B. Pembahasan	102
C. Keterbatasan Penelitian	114
 BAB V SIMPULAN DAN SARAN	
A. Simpulan	115
B. Implikasi	117
C. Saran	118
 DAFTAR PUSTAKA	 121
LAMPIRAN-LAMPIRAN	125

DAFTAR TABEL

	hal
Tabel 1. Daftar layanan Baku Internet dan Kegunaannya.....	29

DAFTAR GAMBAR

	hal
Gambar 1. Peta menuju <i>Kampoeng Cyber</i> Tamansari Yogyakarta.....	54
Gambar 2 Tugu Selamat Datang di <i>Kampoeng Cyber</i> Tamansari.....	54
Gambar 3. Foto Bapak Soedharmojo ketika diliput Indosiar.....	59
Gambar 4.Kursus Batik Sanggar <i>Kampoeng Cyber</i>	59
Gambar 5.Galeri <i>Kampoeng Cyber</i> “ANGSAMI”.....	60
Gambar 6.Foto <i>Kampoeng Cyber</i> “Edu Wisata Cyber”.....	64
Gambar 7.Dokumen Riwayat Jelajah.....	79
Gambar 8. <i>Game COC</i> yang selalu dimainkan.....	92
Gambar 9. <i>Game Minicraft</i> yang dimainkan.....	94

DAFTAR LAMPIRAN

	hal
Lampiran 1. Instrumen Penelitian	126
Lampiran 2. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Observasi	144
Lampiran 3. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Pendiri <i>Kampoeng Cyber</i>	158
Lampiran 4. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan dengan Orangtua	163
Lampiran 5. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan dengan dengan Anak.....	177
Lampiran 6. Analisis Data dengan Triangulasi Sumber dan Triangulasi Teknik.....	185
Lampiran 7. Dokumentasi Penelitian	206
Lampiran 8. Surat Izin Penelitian.....	209

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi telah membawa banyak perubahan. Ketika hendak mencari literatur atau bahan-bahan tugas sekolah, anak harus pergi ke perpustakaan, membuka satu persatu halaman buku yang tersedia di sana. Sekarang, berkat bantuan teknologi dan internet semua pekerjaan itu terasa ringan. Untuk mencari tugas sekolah, literatur dengan mudah bisa didapat di internet hanya dengan mengetikkan kata kunci (*keyword*) di mesin pencari (*search engine*). Namun, kasus-kasus pornografi dan penculikan anak lewat Facebook memang sempat membuat masyarakat beranggapan bahwa internet itu berbahaya. Tidak sedikit orangtua yang mencap internet sebagai ‘barang’ terlarang yang harus di jauhi anak-anak mereka (Syaripudin, 2011: 6). Hal ini sempat membuat citra internet semakin negatif. Padahal, anggapan internet sebagai momok yang menakutkan dan harus di jauhi seperti itu salah. Komputer dan Internet justru memberikan kita banyak kemudahan yang tidak kita dapat melalui aplikasi lainnya.

Cahyaningsih berpendapat penggunaan jaringan internet tidak akan menimbulkan masalah selama subjeknya terbatas pada topik-topik teknis, pendidikan, hobi atau hal-hal yang masih dalam batas-batas norma kehidupan (dalam Ristiana, 2012: 4). Jadi dapat dimaknai, akses anak terhadap informasi melalui penggunaan media perlu diupayakan agar tidak menimbulkan resiko-resiko yang dapat merugikan mereka sendiri. Penggunaan media di kalangan anak

perlu dilandasi dengan pemahaman dan kemampuan memilih dan memilah informasi serta cara pemanfaatannya. Meluasnya pengguna internet mendorong warga untuk melahirkan proses kesadaran akan pentingnya pemanfaatan media internet dengan cara yang aman dan efektif.

Menurut Dirjen HAKI Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI), Internet Sehat adalah merupakan suatu konten sosialisasi dan lisensi. Internet Sehat merupakan lisensi nama atau merek yang isinya dipegang oleh ICT Watch dan terdaftar pada Dirjen HAKI Direktorat Jenderal Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) sejak tahun 2010. Tujuan penggunaan internet sehat dan aman (*Internet Safety*) adalah proses edukasi dengan memberikan pemahaman yang cukup mengenai penggunaan internet secara bijak (Subhan, berita ictwatch.com 2010). Jadi, pembudayaan internet sehat dan aman melibatkan peran keluarga, guru, komunitas, siswa didik untuk memaksimalkan dampak positif internet dan meminimalkan dampak negatif dari berinternet. Sehingga diharapkan tercipta masyarakat cerdas dan produktif.

Dilansir dari Kominfo, gagasan *internet safety* atau internet sehat dan aman adalah untuk menanggapi lahirnya budaya global sebagai dampak dari kemajuan internet. Indonesia merupakan negara pengguna internet ke tiga terbesar di dunia, maka pemanfaatan internet yang salah dapat menjadi ancaman bagi budaya lokal maupun budaya bangsa. (<https://kominfo.go.id>). Pengaruh konten negatif di internet dapat berupa pornografi, perjudian, penipuan, pelecehan, pencemaran nama baik, *cyberbullying*, dan kejahatan dunia maya sehingga

menjadi alasan mengapa diperlukannya pengenalan penggunaan internet yang baik.

Internet sehat yang dicanangkan oleh ICT Watch hadir untuk “Menedepankan kebebasan berekspresi di internet secara aman (*safety*) dan bijak (*wisely*), dengan pendekatan *self-censorship* dan pemberdayaan masyarakat.” Pemanfaatan *internet safety* mempunyai berbagai keunggulan yakni melindungi keluarga dari bahaya internet dan konten yang tak layak. Internet dapat difilter dimana secara diam-diam orangtua tetap dapat memantau catatan aktifitas anaknya saat berselancar di internet. Sehingga, internet dapat dipergunakan secara positif sebagai: 1) media untuk mengeluarkan pendapat yang positif, 2) sarana bersosialisasi yang aman, 3) sarana menunjang belajar dalam menambah wawasan dan pengetahuan (Wardhani, berita Kompasiana 2014). Tentunya, jika internet dimanfaatkan dan dikelola dengan bijak, maka internet akan membawa dampak positif bagi anak.

Pemanfaatan internet sehat dan aman atau *internet safety* ini dapat dijumpai secara langsung di *Kampoeng Cyber* di Kota Yogyakarta yaitu dimana hampir seluruh warganya memiliki jaringan teknologi informasi. Pada tahun 2009 kampung tersebut resmi terbentuk dan dinamakan sebagai *Kampoeng Cyber* (*Cyber Village*). Nama “*Kampoeng Cyber*” bukan merupakan nama biasa, namun merupakan ciri khas RT 36 di wilayah kampung Taman yang membedakannya dengan RT lain seperti Kampung Hijau, Kampung Batik, atau Kampung Gamelan. *Kampoeng Cyber* awalnya dikenal sebagai lingkungan dengan potensi batiknya, sama dengan kampung lainnya di Tamansari. Namun dengan adanya

wacana pemerintah Kota Yogyakarta tentang *Jogja Cyber Province (JCP)* pada tahun 2005, maka berdirilah *Kampoeng Cyber* sebagai kampung *cyber* pertama pada tahun 2009.

Fenomena Kampung ini unik, *Kampoeng Cyber* hadir dalam rangka melakukan pemberdayaan masyarakat berbasis internet untuk mengatasi permasalahan masyarakat yang semula “buta internet” menuju ke masyarakat yang “melek internet”. Keunikan lain dari *Kampoeng Cyber Kampung Cyber* semakin berkembang dan mampu eksis berdiri sebagai masyarakat yang melek IT. Apalagi semenjak kampung ini diblusi oleh pendiri *Facebook* atau CEO *facebook*, yakni Mark Zuckerberg. Sekaligus sebagai kampung satu-satunya yang meraih penghargaan dari AJE Indonesia, yakni produsen dari minuman ringan dengan hibah sebesar Rp. 100.000.000,- ditujukan untuk pembekalan terhadap infrastruktur internet. Kampung ini juga di nominasikan dalam ajang UNWTO Awards 2016 (penghargaan pariwisata dunia) dalam kategori *Information and Communication*. Selain itu hadirnya jaringan berupa internet sehat yang aman merupakan ciri khas internet yang terpasang di kampung ini. (Wardhani, berita Kompasiana 2014)

Menurut pengamatan dan wawancara singkat dengan penggagas berdirinya *Kampoeng Cyber* pada tanggal 9 April 2017 didapatkan informasi : Pengembangan Internet dikembangkan secara merata, namun sudah dilengkapi dengan portal-portal tertentu khususnya untuk anak SD, namun belum ada program khusus untuk anak. Pada proses pengembangannya, hampir semua anak dan orang dewasa merasa sangat antusias sehingga internet dikuasai dengan cepat.

Fasilitas internet dimanfaatkan anak sebagai salah satu sumber belajar dengan mencari soal –soal tes, dan referensi pengetahuan untuk persiapan dalam menempuh ujian nasional. Internet dipakai oleh masyarakat sebagai ujung tombak promosi usaha dan pengembangan potensi lokal yang telah membantu mensejahterahkan perekonomian di lingkungan tersebut.

Berdasarkan wawancara dengan orangtua anak (Ww, pada tanggal 13 Desember 2017) diketahui internet memang di pakai sebagai sumber referensi materi, namun hanya ketika membutuhkan sesuatu yang tidak ada di buku. dan jarang digunakan untuk belajar. Selain itu, ketika memegang *gadget*, anak cenderung memilih untuk keperluan *game/* permainan. Anak mulai kecanduan terhadap *game* yang sedang terkenal, sehingga anak lebih hapal situs *game/permainan* daripada situs penyedia materi pendidikan. Hal ini sempat menyebabkan waktu belajar anak terganggu. Namun, berdasarkan pengamatan orangtua, internet tidak mempengaruhi proses bersosialisasi anak karena anak masih bermain dan anak sering berkumpul untuk berlatih barongsai di lingkungan *Kampoeng Cyber*.

Berdasarkan latar belakang, peneliti tertarik mengkaji satu fenomena kemajuan pemanfaatan internet dan dikembangkan sendiri oleh masyarakat. Melalui penelitian diharapkan dapat dikaji mendalam proses pemanfaatan *internet safety Kampoeng Cyber Tamansari* secara lebih dekat dan melihat dampak positif yang dihasilkan dalam menyediakan sumber pembelajaran berbasis internet yang aman dan mudah bagi anak terutama anak usia SD. Sehingga tentulah sangat menarik bila dikaji dan dipelajari lebih dalam terkait pemanfaatan *internet safety*

sebagai sarana belajar anak usia SD di *Kampoeng Cyber*. Maka dari itu kajian penelitian pada skripsi ini diberi judul : **PEMANFAATAN *INTERNET SAFETY* SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAYA PADA ANAK SD DI “KAMPOENG CYBER RT 36” TAMANSARI YOGYAKARTA.**

B. Identifikasi Masalah

Secara lebih lanjut, penulis menjabarkan masalah yang diidentifikasi yaitu :

1. Pemanfaatan internet di *Kampoeng Cyber* berpotensi menimbulkan resiko-resiko yang dapat merugikan anak.
2. Belum adanya evaluasi mengenai pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar di *Kampoeng Cyber*.
3. Porsi pemanfaatan internet sebagai sumber belajar terganggu karena anak kecanduan mengakses hiburan sehingga melupakan tugas dan waktu belajar.

C. Fokus Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, maka dalam hal ini permasalahan yang dikaji perlu difokuskan. Hal ini bertujuan untuk memfokuskan perhatian pada penelitian agar diperoleh kesimpulan yang benar dan mendalam pada aspek yang diteliti. Cakupan masalah dalam penelitian ini difokuskan pada analisis pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar maya anak usia SD di *Kampung Cyber RT 36 Tamansari*.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan identifikasi masalah, rumusan masalah dalam penelitian ini adalah bagaimana pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar maya anak SD di *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari?

E. Tujuan Penelitian

Tujuan dilaksanakannya penelitian ini untuk mendeskripsikan bagaimana pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar maya anak SD di *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari.

F. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai bahan referensi atau pendukung penelitian selanjutnya.
- b. Menambah kajian tentang pentingnya keamanan mengenai teknologi internet sebagai sumber belajar bagi anak.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Pendidik

- 1) Dapat memberikan wawasan dan pengetahuan baru bagi guru tentang cara pemanfaatan teknologi yang aman bagi anak di luar sekolah.

b. Bagi anak

- 1) Memperkenalkan internet sebagai sumber belajar yang berbasis Teknologi Informasi Komunikasi.

- 2) Menggunakan internet secara aman dan efektif untuk mengasah pengetahuan.
 - 3) Ikut menggunakan sumber belajar yang terdapat di masyarakat.
 - 4) Terlibat dalam mensosialisasikan belajar bersama menggunakan internet di masyarakat.
- c. Bagi Orangtua
- 1) Menyadarkan bahwa keuntungan pemanfaatan media internet secara aman sebagai sumber belajar bagi anak.
 - 2) Membangun kesadaran perlunya mengontrol anak ketika menggunakan internet.
- d. Bagi masyarakat *Kampoeng Cyber* dan masyarakat daerah lain
- 1) Menjadi sumber motivasi bagi daerah lain terlebih dalam usaha pemanfaatan internet secara aman.
 - 2) Membantu memperkenalkan teknologi agar menjadi sumber belajar anak sekaligus penggerak potensi lokal di masyarakat.
- e. Bagi Peneliti
- 1) Dapat dijadikan sebagai landasan untuk menulis penelitian selanjutnya.

BAB II

LANDASAN PUSTAKA

A. Kajian Pustaka

1. Kajian tentang Pemanfaatan

Judul penelitian ini menekankan pada pemanfaatan yang menunjukkan suatu perolehan dalam melakukan suatu kegiatan. Pemanfaatan berasal dari kata dasar manfaat. Menurut Warsita (2008: 37) pemanfaatan adalah tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Hal yang sama disampaikan oleh Seel dan Richey (1994: 14) bahwa pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar.

Pendapat dari Yusufhadi dalam (Dewi, 2012: 13) menjabarkan bahwa pemanfaatan merupakan aktivitas menggunakan proses dan segala sumber untuk belajar. Hal ini dilengkapi dengan pernyataan Rusman dalam (Dewi, 2012: 13) yang menyebutkan “pemanfaatan” dalam bidang pendidikan, merupakan mata rantai dari sebuah pembelajaran. Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa pengertian dari pemanfaatan merupakan suatu tindakan / kegiatan dalam menggunakan berbagai sarana yang bertujuan untuk belajar serta memperoleh berbagai nilai guna, faedah, atau keuntungan tertentu dalam berbagai bidang.

2. Kajian tentang *Internet Safety*

a. Definisi *Internet Safety*

Era modern saat ini tentunya tidak terlepas dari perkembangan teknologi yang ada, yang kemudian disebut Teknologi Informasi (TI). Melalui internet, faktor jarak dan waktu sudah tidak menjadi masalah. Internet menurut Ahmadi dan Hermawan (2013: 68) merupakan jaringan komunikasi global yang menghubungkan seluruh komputer di dunia meskipun berbeda sistem operasi mesin. Hal ini didukung pendapat dari (Darmawan, 2014: 8) yang mengemukakan bahwa internet merupakan jaringan komunikasi dalam skala dunia yang memungkinkan komunikasi bisa secara cepat dan luas. Pendapat yang hampir sama juga dijelaskan oleh (Oetomo, 2002: 3) yang menjelaskan internet atau *international network* adalah jaringan komputer yang sangat besar yang terdiri dari jaringan-jaringan kecil yang saling terhubung yang menjangkau seluruh dunia.

Dari pendapat-pendapat tersebut, penulis dapat menyimpulkan bahwa yang dimaksud dengan internet atau *international network* adalah suatu jaringan yang bersifat global, tidak pandang di mana dan siapa saja dapat berkomunikasi dan mengakses berbagai informasi dalam segala bidang. Selain itu internet dapat disebut sebagai sumber daya informasi yang dapat digunakan oleh seluruh dunia dalam mencari informasi.

Sementara kata "*Safety*" atau aman menurut (Potter dan Perry, 2006: 15) rasa aman merupakan kondisi dimana seseorang bebas dari cedera fisik dan psikologis dan dalam kondisi aman dan tentram. Hal ini diperjelas oleh kominfo

bahwa internet sehat adalah suatu program yang dicanangkan oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika Indonesia dengan tujuan untuk mensosialisasikan penggunaan internet secara sehat dan aman melalui pembelajaran etika berinternet secara sehat dengan melibatkan seluruh komponen masyarakat (<https://kominfo.go.id>). Jadi, dapat disimpulkan definisi *internet safety* adalah sebuah program untuk mensosialisasikan penggunaan internet (jaringan global) secara bijak dengan cara memaksimalkan dampak positif internet sekaligus meminimalkan dampak negatifnya yang ditujukan dengan melibatkan peran keluarga (orang tua), guru/dosen, komunitas/asosiasi atau lembaga pelatihan, serta anak/remaja atau siswa didik.

b. Pengaruh Penggunaan Internet dan Gadget

Dengan hadirnya internet atau bahkan *gadget* (*smartphone*) bukan berarti efektifitas komunikasi berkurang, melainkan *gadget* membantu manusia melakukan komunikasi secara efektif. Sebelum adanya internet atau *gadget*, orang-orang dengan mudah saling menyapa dan melakukan kontak ketika berada di jalan maupun berkumpul bersama. Menurut survei Balitbang, banyak orang larut dengan *gadget*. Seolah-olah orang-orang lupa dengan adanya teman yang sesungguhnya. Saat ini banyak orang memiliki alasan untuk menghindar dari pertemuan dengan orang. Manusia hanya dianggap sebagai objek, bukan lagi manusia selayaknya saat mereka bertemu (Balitbang, 2013: 455).

Perkembangan internet memang memiliki manfaat besar bagi kehidupan manusia. Bagi anak, internet dapat digunakan untuk menambah wawasan serta

dapat memperluas jaringan pertemanan pula jika digunakan dengan baik dan benar. Namun dari berbagai manfaat atau dampak positifnya, internet juga tak lepas dari dampak negatif yang mengiringinya. Menurut Khairuni (2016: 92) dampak negatif internet diantaranya dapat membuat anak menjadi penyendiri dan susah bergaul. Jejaring sosial di internet membuat penggunanya memiliki dunia sendiri, sehingga tidak sedikit dari anak tidak peduli dengan orang lain dan lingkungan di sekitarnya. Seseorang yang telah kecanduan situs jejaring sosial sering mengalami hal ini yang mengakibatkan dirinya tidak peduli dengan lingkungan.

Menurut Ayuningtyas (2016: 405-406) internet bisa menimbulkan permasalahan seperti perilaku dan kebiasaan pada anak-anak. Internet memiliki daya tarik yang sangat besar, terutama pada budaya populer. Salah satunya adalah gaya berbicara (*vlogger*) dan *trend* (*fashion* dan *topic*).

Anak - anak dengan kemampuan penggunaan internet yang melebihi normal biasanya menunjukkan daya tarik sosial yang menonjol dan biasanya memiliki kemampuan berbahasa Inggris yang di atas rata-rata. Anak akan memiliki kognisi sosial yang lebih baik, dalam berbahasa dan memiliki inisiatif yang lebih banyak untuk mengajak berbicara walaupun lawan bicara mereka berusia lebih tua. Anak biasanya juga memiliki keunikan tersendiri seperti menggunakan gambar-gambar dari internet untuk mengerjakan tugas kelompok, mencari informasi seperti gambar, ilustrasi atau cuplikan video terkait dengan tugas dan memiliki keinginan tinggi untuk memperlihatkannya di kelas.

Dari beberapa pernyataan di atas internet memang memiliki dampak yang positif bagi anak, namun dampak negatif internet ternyata cukup mengkhawatirkan bagi perkembangan peserta didik (anak SD). Dari kutipan tersebut dapat diketahui bahwa internet dapat menjadi candu sehingga dapat membuat dunia anak terbelenggu dalam dunia maya.

3. Kajian Masyarakat *Cyber*

a. Pengertian Masyarakat

Masyarakat dikenal sebagai sekelompok individu yang tinggal dalam suatu tempat tertentu. Masyarakat juga merupakan sistem sosial yang terdiri dari sejumlah komponen struktur sosial yaitu: keluarga, ekonomi, pemerintah, agama, pendidikan, dan lapisan sosial yang terkait satu sama lainnya, bekerja secara bersama-sama, saling berinteraksi, berelasi, dan saling ketergantungan (Jabrohim, 2004: 167).

Pendapat lain mengemukakan bahwa masyarakat ialah suatu sistem dari kebiasaan dan tata cara, dari wewenang dan kerja sama antara berbagai kelompok dan penggolongan dan pengawasan tingkah laku serta kebebasan-kebebasan manusia. Keseluruhan yang selalu berubah ini kita namakan masyarakat. Masyarakat merupakan jalinan hubungan sosial, dan masyarakat selalu berubah (Soekanto, 2007: 22).

Bila dilihat dari tiga macam ciri yang membedakan masyarakat dengan kelompok-kelompok lainnya:

- 1) pada masyarakat pasti terdapat sekumpulan individu-individu yang jumlahnya cukup besar,
- 2) individu tersebut mempunyai hubungan yang melahirkan kerjasama diantara mereka, dan
- 3) hubungan individu-individu sedikit banyak harus permanen sifatnya (Sanapiah, 1980: 27).

Jadi dapat disimpulkan masyarakat merupakan sistem sosial yang saling berhubungan, berinteraksi dalam waktu yang relatif lama, mempunyai adat-istiadat dan aturan-aturan tertentu dan lambat laun membentuk sebuah kebudayaan yang kemudian menandai ciri khas dari suatu masyarakat.

b. Masyarakat *Cyber* (Masyarakat Maya)

Masyarakat *Cyber* adalah sebuah kehidupan masyarakat manusia yang tidak dapat secara langsung diindera melalui penginderaan manusia, namun dapat dirasakan dan disaksikan sebagai sebuah realitas. Namun ketika teknologi manusia mampu mengungkapkan misteri pengetahuan, maka manusia mampu menciptakan ruang kehidupan baru bagi manusia itu (Bungin, 2007: 160-161). Hal ini didukung pendapat dari Dilaga dan Siregar (2010: 4) bahwa perkembangan media teknologi melahirkan bentuk kehidupan baru yang dikenal melalui realitas virtual atau *cyber*. Masyarakat *cyber* terbentuk oleh penggunaan media berbasis telekomunikasi dan informasi multimedia. Dari pendapat tadi, dapat disimpulkan bahwa masyarakat *cyber* merupakan suatu sistem kehidupan baru manusia yang mengalami perkembangan khususnya dalam bidang teknologi

informasi yang digunakan untuk memperlancar dan mendukung aktifitas kehidupan sehari-hari.

Kehidupan masyarakat *cyber*, menciptakan *culture universal* yang dapat dijelaskan sebagaimana yang dimiliki oleh masyarakat nyata, yaitu:

1) Peralatan dan perlengkapan hidup

Peralatan dan perlengkapan hidup masyarakat maya adalah teknologi informasi yang umumnya dikenal dengan mesin-mesin komputer dan mesin-mesin elektronika lain yang membantu pekerjaan. Contoh nyata adalah pengembangan berbagai teknologi komunikasi seperti *handphone*, laptop, komputer, tablet, dsb yang kemudian di dalamnya dapat dikembangkan menjadi berbagai aplikasi yang dibutuhkan. *Web browsing* berupa google dalam penerapannya sangatlah membantu manusia dalam kemudahan mencari informasi.

2) Mata pencaharian dan sistem-sistem ekonomi

Masyarakat maya memiliki mata pencaharian yang sangat menonjol dan spesifik dalam bentuk menjual jasa. Perkembangan teknologi telah melahirkan sistem jual beli baru berupa *e-commerce* yang merupakan peluang usaha yang menjanjikan. Kemajuan internet membuat masyarakat *Kampoeng Cyber* mengembangkan berbagai jenis usaha dari potensi lokal seperti kerajinan batik, dan berbagai makanan.

3) Sistem kemasyarakatan

Sistem kemasyarakatan yang dikembangkan dalam masyarakat maya adalah dalam bentuk sistem kelompok jaringan baik intra maupun antar jaringan

yang ada dalam masyarakat maya (Bungin, 2007: 166). Sistem kemasyarakatan dapat dikelola dan berlangsung secara virtual maupun secara langsung.

Sementara masyarakat *Kampoeng Cyber* RT 36 Taman adalah sebuah perkumpulan masyarakat padat penduduk di kota Yogyakarta yang merupakan sebuah kampung yang penuh yang masyarakatnya secara penuh meningkatkan potensi untuk selalu ingin berkembang utamanya melalui teknologi informasi. Kampung ini secara mandiri membangun wawasan pengembangan wilayah dan sumber daya manusia melalui teknologi informasi (www.rt36kampoengcyber.com). Dari pendapat tersebut dapat diketahui bahwa kehidupan masyarakat *Kampoeng Cyber* mempunyai kesamaan dengan kehidupan masyarakat *cyber*, dimana para warga menggunakan peralatan berupa teknologi yang digunakan untuk mempermudah kehidupan, sebagian besar warga memanfaatkan teknologi sebagai sarana mempromosikan potensi lokal, dan sistem kemasyarakatan sudah didata dalam *database*.

4. Kajian Internet sebagai Sumber Belajar

1) Pengertian Sumber Belajar Maya

Belajar-mengajar adalah suatu proses yang mengolah sejumlah nilai untuk dikonsumsi oleh peserta didik, di mana nilai-nilai tersebut tidak datang dengan sendirinya, tetapi terambil dari sebuah sumber (Djamarah dan Zain, 2010: 122). Sementara pendapat AECT dalam buku “Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar” karya Sudjarwo (1989: 141), menyatakan secara lebih spesifik bahwa “sumber belajar merupakan berbagai atau semua sumber baik yang berupa data,

orang dan wujud tertentu yang dapat digunakan oleh siswa dalam belajar baik secara terpisah maupun secara terkombinasi, sehingga mempermudah siswa dalam mencapai tujuan belajarnya.” Pendapat lain yang mendukung dan merinci pernyataan tersebut adalah:

“sumber belajar dapat berupa segala sesuatu yang ada baik manusia, bahan, alat, pesan, teknik, maupun lingkungan yang dapat dijadikan tempat untuk mengungkap suatu pengalaman belajar dan memberikan kemudahan-kemudahan dalam memperoleh informasi, pengetahuan, pengalaman, dan keterampilan dengan tujuan untuk meningkatkan pengetahuan, pemahaman, keterampilan dan sikap yang lebih baik.” (Isnaini, 2014: 13-14):

Udin Saripuddin dan Winataputra (dalam Djamarah dan Zain, 2010: 122) mengelompokkan sumber-sumber belajar menjadi lima kategori, yaitu manusia, buku/perpustakaan, media massa, alam lingkungan, dan media pendidikan. Karena itu, sumber belajar dapat diartikan segala sesuatu yang dapat dipergunakan sebagai tempat bahan pelajaran terdapat atau asal seseorang untuk belajar. Sedangkan “maya” dijabarkan dalam (Muslimah, 2012: 1) menjelaskan maya berarti adalah dunia virtual yang sengaja dibuat untuk mempermudah pekerjaan atau interaksi antara satu orang dengan lainnya di tempat berbeda.

Dari beberapa pendapat dapat disimpulkan bahwa sumber belajar maya merupakan segala sesuatu berupa sekumpulan bahan yang didapat secara tidak langsung (melalui sebuah media teknologi) dan dapat dimanfaatkan dalam kepentingan proses belajar mengajar untuk memperoleh informasi dan pengalaman, sehingga dapat mempermudah aktivitas belajar. Sumber belajar maya dapat berasal dari lingkungan sekitar tempat tinggal peserta didik atau sengaja dibuat sebagai sumber belajar di masyarakat.

b. Manfaat Sumber Belajar

Sumber belajar dapat memberikan manfaat bagi siswa untuk mempermudah dalam memahami materi pelajaran yang disampaikan oleh guru. Kegunaan Sumber Belajar menurut E. Mulyana (2003: 49-50) dapat dirumuskan sebagai berikut : *Pertama*, merupakan pembuka jalan dan pengembangan wawasan terhadap proses belajar mengajar yang ditempuh. *Kedua*, merupakan petunjuk secara teknis dan langkah-langkah operasional untuk menelusuri secara lebih teliti menuju pada penguasaan tuntas suatu keilmuan. *Ketiga*, memberikan berbagai macam ilustrasi dan contoh-contoh yang berkaitan dengan aspek-aspek keilmuan yang dipelajari. *Keempat*, memberikan gambaran dan petunjuk baru yang pernah diperoleh orang lain yang berkaitan dengan bidang keilmuan tertentu. *Kelima*, memberikan pengertian bahwa berbagai permasalahan yang timbul merupakan konsekuensi logis dalam suatu bidang keilmuan yang menuntut adanya kemampuan pemecahan.

Pendapat lain mengenai manfaat sumber belajar disampaikan oleh Sudjana (2007: 77), yaitu sebagai berikut: *Pertama*, Sumber belajar dirancang untuk membantu proses belajar mengajar. *kedua*, Sumber belajar yang dimanfaatkan, dapat memberikan kemudahan kepada seorang dalam belajar, berupa segala sumber belajar yang terdapat di lingkungan sekitar. Pendapat tersebut secara garis besar menjelaskan kesamaan bahwa dengan adanya sumber belajar akan semakin membantu dan mempermudah proses belajar.

Selanjutnya, dapat disimpulkan manfaat sumber belajar, yaitu sebagai berikut:

- 1) sumber belajar dapat dijadikan sebagai sarana memperoleh informasi yang terkait dengan suatu keilmuan,
- 2) sumber belajar dapat dimanfaatkan untuk mempermudah proses belajar siswa,
- 3) memberikan gambaran mengenai objek-objek yang abstrak dan sulit dipahami, dan
- 4) memberikan informasi mengenai perkembangan suatu keilmuan.

c. Jenis Sumber Belajar

Pada umumnya terdapat dua cara memanfaatkan sumber belajar dalam pembelajaran di sekolah yaitu dengan membawa sumber belajar ke dalam kelas atau membawa kelas ke lapangan dimana sumber belajar berada (Mulyasa dalam Isnaini, 2014: 14) Dilihat dari tipe atau asal usulnya, sumber belajar dapat dibedakan menjadi 2 kategori, yaitu:

- 1) Sumber belajar yang dirancang (*learning resources by design*)

Sumber belajar yang sengaja dibuat untuk tujuan instruksional. Sumber belajar jenis ini sering disebut sebagai bahan instruksional (*Instructional materials*). Contohnya adalah bahan pengajaran terprogram, modul, transparansi untuk sajian tertentu, slide untuk sajian tertentu, guru bidang studi, film topik ajaran tertentu, komputer instruksional, dan sebagainya.

2) Sumber belajar yang sudah tersedia (*learning resources by utilization*)

Sumber belajar yang telah ada untuk maksud non instruksional, tetapi dapat dimanfaatkan sebagai sumber belajar yang kualitasnya setingkat dengan sumber belajar jenis *by design*. Contohnya adalah taman safari, kebun raya, taman nasional, museum bahari, kebun binatang, dan sebagainya.

Sementara menurut Mulyasa (2002: 48-49), berdasarkan jenis sumbernya, sumber belajar dapat dikelompokkan sebagai berikut:

- a) Manusia, yaitu orang yang menyampaikan pesan secara langsung yang dirancang secara khusus dan disengaja untuk kepentingan belajar.
- b) Bahan, yaitu sesuatu yang mengandung pesan pembelajaran baik yang dirancang secara khusus yaitu media pembelajaran maupun bahan yang bersifat umum yang dapat dimanfaatkan untuk kepentingan belajar.
- c) Lingkungan, yaitu ruang dan tempat dimana sumber-sumber dapat berinteraksi dengan para peserta didik.
- d) Alat dan peralatan, yaitu sumber belajar untuk produksi dan atau memainkan sumber-sumber lain misalnya *tape recorder*, kamera, *slide*.
- e) Aktivitas, yaitu sumber belajar yang biasanya merupakan kombinasi antara teknik dengan sumber lain untuk memudahkan belajar.

Pendapat yang hampir serupa dijabarkan oleh AECT (*Association of Education and Communication Technology*) dalam (Sudjarwo 1989: 141-142)

Sumber belajar menurut AECT dibedakan menjadi enam jenis, yaitu:

- 1) Pesan (*message*), yaitu informasi yang ditransmisikan atau diteruskan oleh komponen lain dalam bentuk ide, ajaran, fakta, makna, nilai dan data. Contoh:

isi bidang studi yang dicantumkan dalam kurikulum pendidikan formal, dan non formal maupun dalam pendidikan informal.

- 2) Orang (*person*), yaitu manusia yang berperan sebagai pencari, penyimpan, pengelola dan penyaji pesan. Contoh: guru, dosen, tutor, siswa, pemain, pembicara, instruktur dan penatar.
- 3) Bahan (*material*), yaitu sesuatu wujud tertentu yang mengandung pesan atau ajaran untuk disajikan dengan menggunakan alat atau bahan itu sendiri tanpa alat penunjang apapun. Bahan ini sering disebut sebagai media atau *software* atau perangkat lunak. Contoh: buku, modul, majalah, bahan pengajaran terprogram, transparansi, film, *video tape*, pita audio (kaset audio), *filmstrip*, *microfiche* dan sebagainya.
- 4) Alat (*Divice*), yaitu suatu perangkat yang digunakan untuk menyampaikan pesan yang tersimpan dalam bahan. Alat ini disebut *hardware* atau perangkat keras. Contoh: *proyektor slide*, *proyektor film*, *proyektor filmstrip*, *proyektor overhead* (OHP), monitor televisi, monitor komputer, kaset, dan lain-lain.
- 5) Teknik (*Technique*), dalam hal ini teknik diartikan sebagai prosedur yang runtut atau acuan yang dipersiapkan untuk menggunakan bahan peralatan, orang dan lingkungan belajar secara terkombinasi dan terkoordinasi untuk menyampaikan ajaran atau materi pelajaran. Contoh: belajar mandiri, belajar jarak jauh, belajar secara kelompok, simulasi, diskusi, ceramah, *problem solving*, tanya jawab dan sebagainya.
- 6) Lingkungan (*setting*), yaitu situasi di sekitar proses belajar-mengajar terjadi. Latar atau lingkungan ini dibedakan menjadi dua macam yaitu : lingkungan

fisik dan non fisik. Lingkungan fisik seperti gedung, sekolah, perpustakaan, laboratorium, rumah, studio, ruang rapat, musium, taman dan sebagainya. Sedangkan lingkungan non fisik contohnya adalah tatanan ruang belajar, sistem ventilasi, tingkat kegaduhan lingkungan belajar, cuaca dan sebagainya.

Dari beberapa pendapat tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa jenis sumber belajar dapat dibedakan menjadi tipe /asal-usulnya yaitu berupa sumber belajar yang sengaja dirancang dan sumber belajar yang sudah tersedia, maupun dibedakan dari jenis sumbernya, yaitu manusia, pesan, bahan, lingkungan, aktivitas, alat, serta teknik.

d. Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar

Menurut Warsita (2008: 37) pemanfaatan adalah tindakan menggunakan metode dan model instruksional, bahan dan peralatan media untuk meningkatkan suasana pembelajaran. Hal yang sama disampaikan oleh Seel dan Richey (1994: 14) bahwa pemanfaatan adalah aktivitas menggunakan proses dan sumber untuk belajar. Jadi dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan sumber belajar adalah proses mendayagunakan atau memanfaatkan sumber-sumber belajar guna mencapai tujuan yang diinginkan.

Lewat internet kita bisa banyak sekali mendapatkan informasi terbaru tentang berbagai hal. Bertemu lewat internet dengan orang-orang dari berbagai belahan dunia, saling berbagi, saling berbincang, bertukar ide, bertukar pengetahuan, dan tentu akan banyak lagi manfaat internet yang bisa kita dapat.

Adapun manfaat secara umum dari internet menurut (Meiriza, 2008: 9) adalah sebagai berikut:

1) *Browsing* Web/Blog

Browsing merupakan salah satu kegiatan yang banyak digunakan di internet. Dengan *browsing* tersebut *user* dapat mengunjungi berbagai tempat di dunia dan mendapatkan informasi dari berbagai belahan dunia, tanpa harus beranjak dari depan komputer.

2) Membaca Berita

Berbagai informasi tersedia di internet secara cepat dan terkini dapat kita baca, karena penyedia jasa informasi berlomba-lomba untuk menyajikan informasi atau berita yang cepat, tepat, dan akurat dalam waktu yang sangat singkat. Informasi atau berita tersebut dengan mudah didapatkan dan dibaca di internet.

3) Mendapatkan *Software*

Berbagai *software* atau *driver* tersedia di internet yang bisa didapatkan, baik secara gratis (*free*) maupun yang harus dibeli. Tentu *software* atau *driver* tersebut bisa dalam bentuk versi percobaan (*trial*) yang dapat kita gunakan dalam batas waktu tertentu maupun *full version*.

4) Melihat Video, TV, dan Mendengarkan Radio dan Musik

Di internet telah banyak tersedia situs yang menyediakan fasilitas online untuk melihat TV dan video serta mendengarkan musik atau radio. Saluran akses internet, tentu mempengaruhi kualitas yang dihasilkan.

5) *Main Game Online*

Bagi yang hobi permainan, di internet juga tersedia berbagai *game* yang dapat dimainkan. Tidak jarang saat ini banyak bermunculan *game online*, yang dapat dimanfaatkan.

6) *Chatting/Social Network*

Chatting atau gabung di *social network* merupakan istilah untuk berkomunikasi antar pengguna internet, seperti berbagi cerita, berkenalan, curhat, mencari teman lewat media ini, cukup dengan mengetikkan teks di layar komputer yang terhubung di internet. Bahkan tidak jarang melengkapinya dengan kamera (*webcam*), sehingga dapat menatap wajah orang lain di belahan dunia yang diajak berkomunikasi.

7) *Berkirim Surat (E-mail)*

Mengirim *email* pada dasarnya sama dengan berkirim surat biasa. *User* dapat bercerita, mengirimkan pesan, gambar, dokumen, dan sebagainya. Dengan email, berita yang dikirimkan saat ini, akan diterima saat ini pula, bahkan dapat menerima balasan saat ini pula.

8) *Milis*

Milis atau *Mailing List* merupakan media di internet yang digunakan sebagai sarana diskusi atau bertukar informasi dalam satu kelompok melalui *email*. Setiap *email* yang dikirim ke alamat *milis* akan dikirimkan ke seluruh alamat *email* yang terdaftar sebagai anggota *milis* tersebut.

9) Promosi/Iklan

Produk Dalam perkembangannya internet sekarang ini banyak digunakan sebagai alat promosi/iklan produk yang paling efektif dan telah mengalahkan pamor media cetak bahkan media elektronik.

Selain sebagai sumber informasi, hiburan, alat komunikasi, kelebihan pemanfaatan internet dalam dunia pendidikan juga dijelaskan oleh (Rusman, 2015: 2) yaitu : 1) dimungkinkan terjadinya distribusi pendidikan dan tidak terbatasnya pendidikan karena tidak memerlukan ruang kelas, 2) pembelajaran tidak terbatas, 3) lama waktu belajar tergantung pada kemampuan masing-masing anak, dan 4) adanya keakuratan dan kekinian materi pembelajaran.

Pendapat lain mendukung pernyataan tersebut bahwa perkembangan teknologi informasi yang mampu mengolah, mengemas, dan menampilkan serta menyebarkan informasi pembelajaran baik secara *visual*, *audiovisual*, bahkan multimedia, dewasa ini mampu mewujudkan apa yang disebut dengan *Virtual Learning*. Konsep ini berkembang sehingga mampu mengemas *setting* dan realitas pembelajaran sebelumnya menjadi lebih menarik dimanapun mereka berada (Darmawan, 2014: 3).

Sejalan dengan pendapat tersebut (Dilaga dan Siregar, 2004: 6) mengemukakan, apabila dikaitkan dengan pendidikan, maka internet memiliki peran yang sangat potensial dalam penyedia sarana belajar siswa. Hal ini tampak dari salah satu fungsi internet yaitu *resources discovery*, di mana internet mampu menyediakan direktori mengenai dokumen-dokumen (elektronik) yang dimiliki oleh suatu perpustakaan, yang dapat diakses dengan menelusuri katalog

onlinenya. Selain itu fasilitas *www* pada internet juga banyak membantu, karena fasilitas ini menyediakan beragam informasi, termasuk bidang pendidikan, yaitu dengan penyediaan artikel-artikel lepas, makalah, hasil penelitian, serta informasi lainnya, yang dapat menyelesaikan tugas – tugas sekolah.

Menurut Asmani (2011: 152-160), ada 3 peranan yang paling dominan untuk pemanfaatan Teknologi informasi sebagai sumber belajar. Peranan tersebut antara lain:

- a) sumber ilmu pengetahuan,
- b) alat pendukung mengatasi keterbatasan pancaindera, dan
- c) penyeimbang gaya belajar individu.

Berdasarkan berbagai pendapat tersebut, perkembangan teknologi yang disebut dengan Teknologi Informasi (TI), di mana internet merupakan salah satu bentuk perkembangan dari TI yang secara langsung dapat dirasakan manfaatnya salah satunya sebagai sumber belajar. Darmawan (2014: 8) menyebutkan peran internet adalah sebagai media pembelajaran. Peran internet dalam pemanfaatannya untuk pendidikan dari yang awalnya sebagai sistem dan atau peralatan elektronik bergeser menjadi media penyalur pesan pendidikan.

Karena internet memiliki peran sebagai media pembelajaran, dan media pembelajaran dapat berfungsi sebagai sumber belajar, maka dapat disimpulkan bahwa internet dapat berfungsi sebagai sumber belajar. Internet sebagai sumber belajar dapat dimanfaatkan siswa dalam kegiatan belajar-mengajar atau dalam proses belajarnya. Siswa dapat dengan mudah mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan demi menunjang proses belajar. Hal tersebut akan memudahkan

siswa dalam mencari materi yang mungkin belum tersampaikan oleh guru dan atau tidak tercantum dalam buku pegangan mereka.

f. Fasilitas Internet

Aqib (2013: 60-61) menyebutkan berbagai fasilitas yang ada pada internet, fasilitas-fasilitas tersebut antara lain:

1) *Electronic mail* (e-mail)

Fasilitas ini sering disebut sebagai surat elektronik. Selain itu juga merupakan fasilitas yang paling sederhana dan mudah digunakan. Para pengguna internet dapat mengirim dan menerima *e-mail* dengan orang-orang di seluruh dunia, selama mereka mempunyai akses ke komputer dan internet.

2) *Mailing List*

Fasilitas ini merupakan salah satu fasilitas yang dapat digunakan untuk membuat diskusi atau penyebaran informasi. *Mailing list* merupakan perluasan penggunaan *e-mail*, dengan fasilitas ini pengguna yang telah memiliki alamat *e-mail* bisa bergabung dalam suatu kelompok diskusi, dan melalui fasilitas ini bisa dilakukan diskusi untuk memecahkan suatu permasalahan secara bersama-sama, dengan saling memberikan saran pemecahan (*brain storming*) (Darmawan, 2014: 12).

3) *Newsgroup*

Fasilitas internet yang dapat digunakan untuk berkomunikasi antara dua orang atau lebih secara serentak atau dalam waktu yang bersamaan (*real time*) dan bersifat langsung (*synchronous*). Bentuk pertemuan ini sering disebut konferensi

dengan fasilitas *video conferencing* atau teks saja, atau bisa audio dengan menggunakan fasilitas *Internet Relay Chat* (IRC).

4) *File Transfer Protocol* (FTP)

Fasilitas ini memungkinkan pengguna internet untuk dapat mentransfer data atau file dari satu komputer ke internet (*up-load*) sehingga dapat diakses pengguna internet di seluruh dunia. Selain itu, fasilitas ini dapat juga digunakan untuk mengambil arsip atau file dari situs internet ke dalam komputer pengguna (*download*). File ini dapat berupa hasil penelitian, artikel - artikel, jurnal, dan lain-lain.

5) *World Wide Web* (WWW)

Fasilitas ini sering disebut dengan web. Fasilitas ini merupakan kumpulan dokumentasi terbesar yang tersimpan dalam berbagai *server* yang terhubung menjadi suatu jaringan. Dokumentasi tersebut dikembangkan dalam format *hypertext* dan *hypermedia*, dengan menggunakan *Hypertext Markup Language* (HTML) yang memungkinkan terjadinya koneksi (*link*) dokumen yang satu dengan yang lain atau bagian dari dokumen yang satu dengan bagian lainnya, baik dalam bentuk teks, visual, dan lain-lainnya. WWW bersifat multimedia karena merupakan kombinasi teks, foto, grafika, audio, animasi dan video. Dengan demikian, maka WWW pada saat ini merupakan puncak pencapaian yang tidak mungkin dicapai oleh media-media yang tergabung di dalamnya secara sendiri-sendiri (Darmawan, 2014: 13).

Sejalan dengan pendapat tersebut, (Sahid, 2010: 4) menambahkan dengan mengklasifikasikan daftar layanan baku internet yang paling ada saat ini pada tabel berikut :

Tabel 1. Daftar layanan Baku Internet dan Kegunaannya

Jenis Layanan	Kegunaan	Keterangan
World Wide Web (WWW / Web)	Untuk menyediakan informasi terdistribusi yang dapat diakses dan ditampilkan secara langsung di komputer klien dengan menggunakan protokol HTTP (HyperText Transfer Protocol) dan program browser Internet.	Berbagai informasi untuk semua bidang kehidupan manusia dewasa ini sudah tersedia di Internet dan dapat diakses melalui alamat Web penyedia layanan.
File Transfer Protocol (FTP)	Untuk memindahkan (mengambil atau mengirim file / berkas digital) dari satu komputer ke komputer lain di Internet dengan menggunakan protokol FTP dan program klien FTP.	Berbagai laporan penelitian dari universitas dan lembaga riset dunia dapat diakses melalui fasilitas ini. Berbagai software komputer juga dapat diambil dari Internet dengan menggunakan fasilitas ini.
Surat Elektronik (E-mail)	Untuk berkomunikasi (mengirimkan dan menerima surat) dengan pengguna Internet lain.	Pemakainya harus mempunyai alamat surat elektronik (misalnya sahid@math.uny.ac.id, sahidyk@yahoo.com).
Daftar mailing (mailing list)	Untuk mengirimkan e-mail ke beberapa alamat dalam sebuah kelompok (anggota daftar miling) secara mudah.	Pengguna harus mendaftar ke daftar mailing yang dikehendaki. Setelah terdaftar pengguna akan menerima setiap e-mail yang dikirim ke daftar mailing tersebut.
Kelompok diskusi (Newsgroup)	Untuk melakukan diskusi, bertanya, menyampaikan gagasan secara langsung kepada sekelompok pemakai dalam bidang tertentu. Pengguna dapat membaca pesan-pesan dari pengguna lain. Sebaliknya,	Tidak perlu mendaftar asalkan server sudah menyediakan layanan news. Di Internet sudah tersedia ribuan kelompok diskusi berbagai bidang, bahkan bidang yang paling

	komentar yang dikirim juga akan dibaca oleh semua pengguna kelompok diskusi.	spesial sekalipun.
Telnet	Untuk masuk ke sebuah komputer di Internet dan menjalankan program-program yang ada di komputer tersebut dari jarak jauh.	Pemakai harus memiliki account (terdaftar resmi) pada komputer server dengan menggunakan username dan password untuk masuk.
Internet Chating (IRC)	Hampir sama dengan newsgroup, namun tidak dikhususkan untuk bidang tertentu dan bersifat hanya beberapa pemakai.	Pengguna biasanya cukup men-daftar ke server IRC yang diingin-kan.
Telepon Internet (VoIP)	Untuk menelpon lewat Internet (dapat menghemat pulsa interlokal/internasional, karena akses Internet menggunakan telpon lokal.	Di Indonesia layanan ini masih menjadi perdebatan banyak pihak, karena takut merugikan penyedia layanan telpon.

Dari beberapa pendapat tersebut penulis menyimpulkan bahwa di antara jenis-jenis layanan Internet di atas, layanan yang paling umum adalah layanan WWW. Hal ini dikarenakan pada saat ini hampir semua layanan Internet lain dapat diakses dengan menggunakan layanan WWW. Beberapa situs Web sudah menyediakan layanan e-mail (Web-mail) dan IRC (chating). Dengan berbagai layanan yang tersedia di Internet, maka Internet dapat dimanfaatkan untuk berbagai tujuan, misalnya: pendidikan, penelitian (riset), ekonomi dan bisnis, layanan sosial, layanan administrasi (kependudukan, SIM, dll.).

g. Indikator Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar

Pemanfaatan jaringan internet sebagai sumber dan sarana pembelajaran, dapat dilihat dari indikatornya. Menurut (Anisa, 2014: 45-46), indikator dari penggunaan internet dapat di lihat dari : 1) aspek penggunaan internet, 2)

prasarana untuk menggunakan internet, 3) penggunaan internet untuk hal positif, 4) penggunaan internet untuk hal negatif, dan 5) jenis penggunaan internet yang meliputi :

- a) sebagai media melakukan transfer file,
- b) sebagai sarana mengirim surat (*e-mail*),
- c) sebagai pusat pembelajaran dan pendidikan,
- d) sebagai sarana untuk penjualan atau pemasaran dan pembelian,
- e) chatting, dan
- f) sarana hiburan dan permainan.

Sementara Internet sebagai sumber belajar diidentifikasi menjadi : 1) aspek sumber belajar internet, 2) manfaat internet sebagai sumber belajar, yang meliputi :

- a) memperlancar laju belajar,
- b) memungkinkan pendidikan yang bersifat individual,
- c) memberikan pengetahuan secara langsung, dan
- d) memungkinkan penyajian pendidikan dengan cakupan yang lebih luas.

Dari beberapa penjelasan mengenai pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, Nugrahini (2015: 39-41) menyimpulkan bahwa indikator dari variabel pemanfaatan internet sebagai sumber belajar adalah sebagai berikut:

1. Pemahaman serta sikap peserta didik terhadap konsep internet sebagai sumber belajar.

Pemahaman dan sikap peserta didik dengan adanya internet yang dijadikan sebagai sumber belajar sangatlah penting untuk memudahkan

peserta didik dalam kegiatan belajar. Pemahaman tentang konsep internet sebagai sumber belajar, bagaimana memanfaatkan internet sebagai sumber belajar sangat penting agar peserta didik tidak salah dalam memanfaatkan internet untuk kepentingan pembelajaran.

2. Ketersediaan internet sebagai sumber belajar

Ketersediaan internet sangat penting dalam pemanfaatannya sebagai sumber belajar. Apabila ketersediaannya terbatas atau bahkan tidak ada, jaringan yang kurang bagus, dan tidak ada fasilitas yang digunakan untuk mengakses internet, maka pemanfaatannya pun tidak dapat maksimal.

3. Ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar

Setelah peserta didik paham dengan konsep internet sebagai sumber belajar, selanjutnya peserta didik juga harus mengerti bagaimana ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar. Peserta didik harus mampu menilai apakah internet dapat memberikan informasi tentang pembelajaran secara lengkap, apakah tersedia buku-buku yang dapat di-*download*, apakah pencarian materi di internet lebih mudah dibandingkan dengan sumber lain, apakah materi di internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar, dan bagaimana kualitas materi yang diperoleh dari internet.

4. Intensitas peserta didik mengakses informasi dari internet

Intensitas peserta didik dalam mengakses informasi dari internet baik melalui jaringan *wi-fi* di sekolah maupun melalui penyedia jasa layanan internet di luar sekolah dapat menunjukkan seberapa besar peserta didik memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran. Kemudian dalam mengakses internet untuk

kepentingan pembelajaran bisa saja ketika mencari bahan untuk materi dan bahan untuk mengerjakan tugas.

5. Fasilitas-fasilitas yang seringkali digunakan di internet

Fasilitas-fasilitas internet yang sering digunakan peserta didik akan menunjukkan fasilitas yang sering peserta didik akses apakah itu fasilitas lain atau fasilitas untuk kepentingan pembelajaran.

Indikator di atas ditentukan berdasarkan seluruh penjelasan tentang pemanfaatan internet sebagai sumber belajar. Alasan penulis menentukan indikator tersebut bahwa dari indikator tersebut sudah mampu mengukur atau menggambarkan variabel pemanfaatan internet sebagai sumber belajar, karena dalam pemanfaatan internet sebagai sumber belajar seorang siswa harus memiliki pemahaman terhadap konsep internet sebagai sumber belajar, bagaimana ketepatan siswa dalam penggunaan fungsi internet, dan untuk mengetahui fasilitas-fasilitas apa saja yang digunakan di internet dalam kaitannya dengan proses belajar anak SD.

B. Kajian Penelitian yang Relevan

Beberapa penelitian yang telah dilakukan belum ada yang membahas mengenai pemanfaatan *internet safety* untuk sumber belajar anak SD di *Kampung Cyber*. Namun penelitian di bawah ini dapat penulis jadikan sebagai acuan dalam penulisan. Berikut penelitian yang relevan :

Ervan Triramdhan Sulaksana (2017), dalam skripsi yang berjudul “Persepsi Siswa Tentang Pemanfaatan Internet Sehat dan Perilakunya”.

Kesimpulan penelitian ini menunjukkan bahwa hubungan persepsi siswa tentang pemanfaatan internet saling berkaitan. Karena setiap pemanfaatan internet sehat maupun negatif memunculkan dampak positif maupun negatif terhadap pelaku. Ada dua siswa yang dikategorikan sebagai pengguna internet sehat dan empat siswa yang dikategorikan sebagai pengguna internet tidak sehat.

Fitria Ayuningyas (2016) dalam penelitian berjudul “Penggunaan Internet yang Sehat dan Baik Bagi Murid SD Dharma Karya Uttangerang Selatan”. Kesimpulan dari penelitian ini adalah Sekarang dapat dilihat, sebagai perkembangan zaman banyak sekali manfaat yang didapatkan dari internet terutama dalam menyelesaikan masalah. Satu sisi mereka melihat bahwa internet bisa saja membawa kebaikan, mereka lebih percaya bahwa internet sekarang sudah mulai dipakai aktif oleh masyarakat dan bersifat dinamis. Dari para guru, ditemukan bahwa sebagian besar dari kebutuhan internet bagi anak-anak adalah hiburan, dan kebanyakan dari mereka menggunakan media games. *Search engine* hanya digunakan untuk mengerjakan pekerjaan rumah berupa mencari gambar atau ilustrasi untuk presentasi. Kebanyakan besar dari mereka lebih banyak menghabiskan waktu untuk kebutuhan menghibur. Kebanyakan anak-anak memang menjadikan internet sebagai hiburan karena mereka banyak menyarankan atau menjadikan referensi fenomena di internet sebagai bahan untuk berinteraksi di sekolah.

Kesamaan dalam penelitian ini adalah sama-sama membahas tentang pemanfaatan internet sehat (*safety*). Dan perbedaan pada penelitian ini bahwa penelitian ini mengambil topik bahasan pemanfaatan *internet safety* yang lebih

dikhususkan sebagai salah satu sumber belajar. Peneliti juga akan mengambil sasaran lebih kepada pengguna internet oleh anak SD yang tinggal di lingkungan masyarakat yakni di *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari.

C. Pertanyaan Penelitian

Di dalam penelitian ini, akan diajukan beberapa pertanyaan untuk mengetahui:

1. Pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar anak SD di *Kampung Cyber*.
 - a. Bagaimana pemahaman tentang pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar?
 - b. Bagaimana ketersediaan *internet safety* yang dimanfaatkan sebagai sumber belajar?
 - c. Bagaimana ketepatan pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar di *Kampoeng Cyber*?
 - d. Bagaimana intensitas anak memanfaatkan informasi dari internet?
 - e. Fasilitas-fasilitas apa yang seringkali digunakan di internet?

BAB III METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Ditinjau dari jenis datanya pendekatan penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kualitatif. Adapun yang dimaksud dengan penelitian kualitatif yaitu penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian secara holistik, dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode ilmiah (Moleong, 2007: 6). Penelitian kualitatif tidak dimulai dengan mengajukan hipotesis dan kemudian menguji kebenarannya (berfikir deduktif), melainkan bergerak dari bawah dengan mengumpulkan data sebanyak mungkin tentang sesuatu, dan dari data itu dicari polapola, hukum, prinsip-prinsip, dan akhirnya menarik kesimpulan dari analisis yang telah dilakukan.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian deskriptif kualitatif karena bertujuan untuk mendeskripsikan dan menggambarkan pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar di *Kampoeng Cyber*. Dalam penelitian ini, topik yang diangkat adalah berkaitan dengan penggunaan internet khususnya untuk anak SD yaitu pada pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar. Karakteristik lain dari suatu penelitian yang menggunakan pendekatan kualitatif adalah bahwa kasus yang dipilih haruslah bersifat unik. Tentang keunikan ini, penulis memilih RT 36 Taman "*Kampoeng Cyber*" sebagai tempat penelitian karena keunikan-keunikan berikut. Di antara kampung-kampung *cyber* yang ada

di Yogyakarta, *Kampoeng Cyber* RT 36 Taman merupakan yang pertama kali berdiri dan sekaligus merupakan “*Kampoeng Cyber*” yang paling sukses. Anak SD sudah tidak asing lagi dengan perkembangan internet di lingkungan mereka. Komunitas ini pula yang sekaligus merupakan unit analisis dari penelitian ini.

B. Setting Penelitian

Penelitian ini dilakukan pada anak SD di masyarakat *Kampoeng Cyber* RT 36 yang berlokasi di Taman, Patehan, Kraton, Yogyakarta pada tanggal 28 Januari- 25 Februari 2018, dikarenakan pada kampung ini anak-anak maupun orangtua sangat antusias dalam menerima media internet masuk ke dalam sektor kehidupan sehari-hari dan sampai sekarang warga kampung *cyber* masih aktif dalam pemanfaatan internet.

C. Sumber Data

Arikunto (dalam Hananta, 2015: 48) menjelaskan bahwa subjek penelitian merupakan sumber data yang dimintai informasinya sesuai dengan masalah penelitian. Untuk mendapatkan data yang tepat maka perlu ditemukan informan yang memiliki kompetensi dan sesuai dengan kebutuhan data (*purposive*). Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar anak SD di *Kampoeng Cyber*, sehingga sumber data dalam penelitian ini antara lain sebagai berikut :

1. Penggagas/Pendiri *Kampoeng Cyber* RT 42 Tamansari

Beliau merupakan salah satu inisiator dari pendirian *Kampoeng Cyber* pada tahun 2008. Tidak hanya berperan sebagai inisiator, beliau juga merupakan orang yang paling berperan dalam pengembangan *Kampoeng Cyber* setelah berdiri. Beliau terlibat aktif dalam menyosialisasikan rencana, melatih warga yang belum mahir menggunakan teknologi informasi, membantu warga membelikan komputer, dan menjadi juru bicara utama dari “*Kampoeng Cyber*” ketika kampung tersebut berhubungan dengan pihak luar.

2. Orang tua anak yang berperan penuh dalam membimbing, mengontrol, dan mengawasi anak dalam memanfaatkan jaringan internet di *Kampoeng Cyber*.
3. Anak SD berjumlah 2 orang yang menjadi subjek pengguna jaringan internet dan memanfaatkan *internet safety* dalam berbagai hal, salah satunya yang dapat diteliti yakni apakah internet dijadikan sebagai sumber belajar maya.
4. Lingkungan, peneliti ikut mengamati kondisi dan situasi di sekitar lingkungan *Kampoeng Cyber*.

D. Metode dan Instrumen Pengumpulan Data

1. Metode Pengumpulan Data

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian ini, metode pengumpulan data yang akan peneliti gunakan adalah sebagai berikut :

a. Wawancara

Wawancara adalah percakapan dengan maksud tertentu. Percakapan dilakukan oleh dua pihak, yaitu pewawancara (interviewer) yang mengajukan

pertanyaan dan pewawancara (*interviewee*) yang memberikan jawaban atas pertanyaan itu (Moloeng, 2007: 186).

Dalam melakukan wawancara ini, peneliti merujuk pada wawancara semi-terstruktur. Teknik ini diambil karena lebih terbuka dan membuat informan nyaman. Peneliti memperoleh data yang diperlukan dengan membawa pedoman yang berisi garis besar tentang hal-hal yang akan ditanyakan dalam rangka memperjelas maksud dan masalah-masalah yang diteliti, sehingga dapat lebih dikembangkan sesuai dengan ruang lingkup masalah.

Responden dalam wawancara yang dilakukan oleh peneliti adalah dengan pendiri *Kampoeng Cyber* dan Orang tua anak di *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari. Wawancara dengan pendiri *Kampoeng Cyber* dimaksudkan untuk mencari informasi mengenai latarbelakang perkembangan internet, antusias anak-anak dalam pemakaian internet, serta detail program internet sehat dan aman yang diterapkan. Wawancara dengan orang tua anak ditujukan untuk memperoleh penjelasan yang detail berkaitan dengan pemanfaatan internet di rumah khususnya sebagai salah satu sumber belajar pada anak.

b. Observasi

Sutrisno Hadi mengemukakan bahwa observasi merupakan suatu proses yang kompleks, suatu proses yang tersusun dari berbagai proses biologis dan psikologis (Sugiyono, 2009: 203). Observasi dilakukan dengan cara mengamati langsung kondisi yang terjadi di lapangan atau melalui pengamatan langsung. Observasi atau pengamatan yang dilakukan dalam penelitian ini adalah untuk

mengumpulkan data dengan jalan mengadakan pengamatan secara langsung terhadap kegiatan anak dalam memanfaatkan *internet safety* sebagai sumber belajar.

c. Studi Dokumen

Teknik studi dokumen ini dilakukan dengan cara menelaah atau mengkaji dokumen yang berhubungan dengan masalah yang dikaji agar data yang dikumpulkan menjadi lebih sempurna. Penggunaan teknik studi dokumen ini dimaksudkan untuk melengkapi data yang diperoleh melalui wawancara dengan subjek penelitian dengan cara menelusuri, mempelajari, dan menganalisa berbagai dokumen agar data yang diperoleh dapat dipertanggungjawabkan. Studi dokumen yang dimaksud dalam penelitian ini adalah berupa dokumen riwayat jelajah dan dokumen riwayat pengunduhan anak. Sementara dalam penelitian ini penulis menggunakan alat- alat seperti kamera, *tape recorder* dan note sebagai dokumentasi foto. Dokumentasi foto Metode ini dilakukan guna mendapatkan gambaran umum dari *Kampoeng Cyber*, serta mendokumentasikan setiap kegiatan wawancara.

2. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen penelitian menurut Arikunto (2006: 149) merupakan alat bantu bagi peneliti dalam mengumpulkan data. Instrumen yang digunakan oleh peneliti dalam hal ini adalah instrumen pokok dan instrumen penunjang. Instrumen pokok

adalah peneliti itu sendiri sedangkan instrumen penunjang adalah pedoman wawancara dan observasi.

- a. Instrumen pokok dalam penelitian ini adalah peneliti sendiri.

Peneliti sebagai instrumen dapat berhubungan langsung dengan responden dan mampu memahami serta menilai berbagai bentuk dari interaksi di lapangan. Menurut Moleong (2007: 168) Kedudukan peneliti dalam penelitian kualitatif adalah ia sekaligus merupakan perencana, pelaksana, pengumpulan data, analisis, penafsir data, pada akhirnya ia menjadi pelapor hasil penelitiannya.

- b. Instrumen kedua dalam penelitian ini adalah pedoman wawancara.

Pada penelitian ini, pedoman wawancara berupa daftar pertanyaan penelitian yang diajukan pada narasumber. Responden- responden adalah pendiri atau penggagas, orang tua anak, dan 2 anak usia SD di *Kampoeng Cyber*.

- c. Instrumen ketiga dalam penelitian ini adalah dengan pedoman observasi.

Peneliti melakukan observasi di lapangan dengan cara mencatat segala hal pada lembar observasi yang ditujukan kepada anak usia SD. Selanjutnya, peneliti mendeskripsikan dan menyimpulkan hasil observasi yang telah dilakukan.

E. Keabsahan Data

Untuk menguji keabsahan data yang didapat sehingga benar-benar sesuai dengan tujuan dan maksud penelitian, maka peneliti menggunakan teknik triangulasi. Triangulasi data adalah teknik pemeriksaan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain diluar data tersebut untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding data tersebut (Moleong, 2007: 330). Terdapat 3 triangulasi dalam keabsahan data, yaitu triangulasi sumber, triangulasi teknik dan triangulasi waktu. Adapun triangulasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah triangulasi dengan sumber dan teknik.

Triangulasi sumber dilakukan dengan cara melakukan pengecekan kredibilitas data yang dilakukan dengan memeriksa data yang didapatkan melalui beberapa sumber. Pengujian kredibilitas data tentang pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar maya, pengumpulan dan pengujian data yang diperoleh dilakukan kepada pendiri, orangtua, dan anak SD di *Kampoeng Cyber*. Data- data tersebut dideskripsikan menurut temuan yang sama atau berbeda dari ketiga sumber data tersebut.

Triangulasi teknik pengumpulan data dilakukan peneliti dengan cara mengecek data kepada sumber yang sama, namun dengan teknik yang berbeda. Peneliti melakukan pengumpulan data mengenai pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar maya di *Kampoeng Cyber* melalui teknik observasi. Data- data yang diperoleh peneliti dengan teknik observasi tersebut akan dicek kembali melalui teknik wawancara dan studi dokumen. Adapun untuk mengecek kredibilitas data, maka ditempuh langkah-langkah sebagai berikut :

- 1) membandingkan data hasil pengamatan dengan data hasil wawancara,
- 2) membandingkan apa yang dikatakan orang didepan umum dengan apa yang dikatakannya secara pribadi, dan
- 3) membandingkan hasil wawancara dengan isi suatu dokumen yang berkaitan.

Hasil akhir dari proses penelitian di lapangan dibuat dan dilaporkan oleh peneliti dalam bentuk teks yang bersifat deskriptif mengenai pemanfaatan *internet safety* sebagai sumber belajar maya pada anak SD di *Kampoeng Cyber*. Hasil akhir tersebut merupakan kesimpulan yang berisi data-data yang telah dianalisis selama peneliti melakukan penelitian di lapangan.

F. Analisis Data

Analisis data menurut Patton (Moleong, 2007: 103) merupakan proses mengatur urutan data, mengorganisasikannya ke dalam suatu pola, kategorisasi, dan satuan uraian dasar. Menurut Bogdan dan Biklen (Moleong, 2007: 248) analisis data adalah upaya yang dilakukan dengan jalan bekerja dengan data, mengorganisasikan data, memilah-milahnya menjadi satuan yang dapat dikelola, mensintesisnya, mencari dan menemukan pola, menemukan apa yang penting dan apa yang dipelajari, dan memutuskan apa yang dapat diceriterakan pada orang lain.

Teknik analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah mengacu pada konsep Milles & Huberman (1992: 20) yaitu interactive model yang mengklasifikasikan analisis data dalam tiga langkah, yaitu :

1. Reduksi data (*Data Reduction*)

Reduksi data yaitu suatu proses pemilahan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Reduksi data yang berupa hasil wawancara dan hasil observasi.

2. Penyajian data (*Display Data*)

Data ini tersusun sedemikian rupa sehingga memberikan kemungkinan adanya penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Adapun bentuk yang lazim digunakan pada data kualitatif terdahulu adalah dalam bentuk teks naratif.

3. Penarikan kesimpulan (*Verifikasi*)

Dalam penelitian ini akan diungkap mengenai makna dari data yang dikumpulkan. Dari data tersebut akan diperoleh kesimpulan yang tentatif, kabur, kaku dan meragukan, sehingga kesimpulan tersebut perlu diverifikasi. Verifikasi dilakukan dengan melihat kembali reduksi data maupun display data sehingga kesimpulan yang diambil tidak menyimpang.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Deskripsi Hasil Penelitian

1. Waktu Pendirian dan Profil Umum

Penelitian dilakukan di *Kampoeng Cyber* Tamansari yang berlokasi di Taman KT I/ 434 RT 36 RW 09 Kelurahan Patehan, Kecamatan Kraton, Kota Yogyakarta, 55133. *Kampoeng Cyber* merupakan sebuah perkampungan padat penduduk yang terletak ditengah kota Yogyakarta, berdampingan dengan obyek wisata pemandian Tamansari. Maka, Letak *Kampoeng Cyber* Tamansari ini sangatlah strategis karena terletak di pusat kota, dimana masih merupakan satu kawasan dengan kompleks wisata *Water Castle* Tamansari. Jarak *Kampung Cyber* hanya 50 meter saja dari pemandian Tamansari. Menurut hasil wawancara pada tanggal 30 Januari 2018 mengatakan bahwa gagasan mengenai *Kampoeng Cyber* ini diprakarsai pada awalnya oleh seorang warga yang bernama Bapak Antonius Sasongko. W.K pada tahun 2009 yang merupakan pendiri *Kampoeng Cyber* tersebut. Kompleks *Kampoeng Cyber* ditandai dengan tulisan “Selamat Datang di Kampung Cyber”.

Jalan akses menuju *Kampoeng Cyber* tergolong cukup sempit, dimana tidak bisa dilalui kendaraan mobil. Disepanjang tembok jalan berhiaskan lukisan mural yang lukisannya berkaitan dengan internet. Berikut merupakan peta menuju *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari :



Gambar 1. Peta menuju *Kampoeng Cyber* Tamansari Yogyakarta



Gambar 2. Tugu Selamat Datang di *Kampoeng Cyber* Tamansari

Dari hasil wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa pendirian *Kampoeng Cyber* dimulai sejak tahun 2009, sehingga sudah berjalan kurang lebih 9 tahun sampai sekarang.

2. Visi, Misi, Tujuan dan Latar Belakang Internet Safety di *Kampoeng Cyber*

Kampoeng Cyber RT 36 Tamansari memiliki visi, misi dan tujuan yang hendak dicapai melalui jaringan internet dan program-program yang diselenggarakan. Adapun visi *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari adalah “Secara mandiri membanun masyarakat sadar informasi dan teknologi yang diharapkan mampu meningkatkan kemajuan di bidang sosial, pendidikan, ekonomi, seni dan budaya di wilayah RT 36 Taman.” *Kampoeng Cyber* juga memiliki misi sebagai wujud harapan jangka pendek dari pelaksanaan kegiatan pendidikan dan untuk mendukung terlaksanakannya visi tersebut. Misi yang dimiliki oleh *Kampoeng Cyber* RT 36 Tamansari yaitu:

- Menghadirkan teknologi informasi kepada warga dengan akses yang merata, termasuk ruang publik RT 36 Taman.
- Membuka wawasan pengetahuan dan peningkatan komunikasi warga dengan pendekatan teknologi informasi.
- Mendorong warga untuk mengembangkan potensinya masing-masing agar dapat memanfaatkan teknologi informasi secara optimal dan diharapkan ada peningkatan dari segi kesejahteraan.

- Pengenalan potensi –potensi wilayah diantaranya potensi sosial, seni budaya, ekonomi, dan potensi wisata diintegrasikan dan dikembangkan melalui teknologi informasi.
- Membuka ruang kepada publik untuk mengenal lebih dekat wilayah RT 36 Taman beserta potensinya dan diharapkan membawa dampak yang positif kepada warga.
- Menjadi laboratorium dan *leader* dalam hal pemberdayaan masyarakat berbasis teknologi informasi kepada pihak –pihak berkepentingan.

Tujuan pendirian diawali dari sebuah gagasan yang berawal dari tahun 2008, dan mulai dikembangkan pada tahun 2009. Pembangunan diawali dari pembuatan blog untuk menginformasikan berbagai kegiatan RT 36. Menurut hasil wawancara, mengikuti perkembangan teknologi informasi menjadi dasar keinginan untuk maju. Hal ini sebagai ujung tombak dalam memimpin masyarakat kecil di wilayah *Kampoeng Cyber* ini. Dengan teknologi informasi, pengurus *Kampoeng Cyber* berkeyakinan untuk dapat maju mengejar ketertinggalan dan menjembatani keterbatasan masyarakat sebagaimana tertuang dalam visi dan misi. Hal ini sejalan dengan pernyataan pendiri *Kampoeng Cyber*, yaitu :

“Kalo latar belakangnya sebenarnya kita awal awal itu pengen berjejaring bersama dan ingin menghadirkan internet yang mudah, murah, dan aman untuk warga, baik itu orangtua dan anak di perkampungan ini, itu aja awalnya seperti itu, jadi belum kemana –mana. Pada waktu itu tidak semua rumah terkoneksi dengan internet, hanya beberapa rumah saja. lalu dari situ muncul gagasan untuk membangun RT yang semua rumahnya terkoneksi dengan internet.” (KK/30-01-2018)

Pembangunan berjalan sesuai dengan tahap – tahap yang telah direncanakan. Media internet hanyalah sebuah sarana, sedangkan muatannya juga sudah berjalan dengan mulainya pembekalan dengan pelatihan, pendampingan, dan pemberdayaan untuk berbagai macam kepentingan baik itu pribadi maupun bersama. Dari data tersebut peneliti menyimpulkan bahwa pendirian *Kampoeng Cyber* dilatarbelakangi oleh hal yang sederhana, yaitu keinginan untuk berjejaring bersama dan menghadirkan internet yang mudah, murah, dan aman untuk warga. Latarbelakang tersebut kemudian dikembangkan menjadi sebuah tujuan dimana pembangunan *Kampoeng Cyber* merupakan keinginan untuk membentuk masyarakat agar maju dengan mengikuti perkembangan teknologi informasi dengan cara membuka ruang publik berbasis teknologi, membuka wawasan pengetahuan, dan peningkatan komunikasi, serta mengembangkan potensi masyarakat sebagaimana tertuang dalam visi dan misi.

3. Program –Program yang Dikembangkan di *Kampoeng Cyber*

Program awal yang dikembangkan di *Kampoeng Cyber* adalah pelatihan dan simulasi. Berikut merupakan kutipan jawaban wawancara dengan pendiri *Kampoeng Cyber* :

“Adanya program pelatihan pada tahap awal pendirian, yaitu berupa *pertama*, karena warga belum mengenal sama sekali jadi kita awalnya pelatihan teknis komputer dahulu jadi kayak sistemnya komputer seperti apa, cara menghidupkan komputer seperti apa, *windows* itu apa, nah setelah itu baru ke internetnya, jadi kayak membuat email, terus kayak membuat akun media sosial, jadi yang ringan – ringan dulu. Awalnya bikin email, lalu buka- buka portal berita, jadi yang ringan – ringan dulu pelatihannya. Setelah itu ada pelatihan lagi tapi ada selang waktunya itu pelatihan *microsoft office*, tapi ada selang waktunya, jadi nggak tahun itu tapi kayaknya ada jeda waktu sekitar setahunan, sekitar tahun 2010

pelatihan *microsoft officenya* itu. Ada program kami yang bernama *edu wisata cyber*, yaitu kami menyediakan sarana untuk bahan studi banding di sekolah, menjadi bahan pembelajaran bagi mereka untuk mengenal lebih dekat teknologi pada semua lapisan masyarakat. Dari berbagai pelatihan awal tersebut, anak-anak secara tidak langsung juga ikut belajar ketika melihat orangtua mereka menggunakan teknologi.” (KK/30-01-2018)

Sesuai dengan visi yang diemban, yakni diharapkan mampu meningkatkan kemajuan di bidang sosial, pendidikan, ekonomi, seni dan budaya, maka program yang dikembangkan di *Kampoeng Cyber* secara garis besar berupa pengenalan dan mengembangkan potensi lokal. Hal tersebut berupa berbagai usaha produksi maupun jasa, seperti : batik, sanggar, kursus, percetakan, olahan makanan, dan *edu wisata cyber*. Berikut merupakan berbagai penjabaran produk yang dikutip dari halaman *website Kampoeng cyber* :

a. Program yang Berhubungan dengan Seni dan Kebudayaan

1) Jasa Batik Tulis, dan *Painting* Kampung Taman di RT 36, KT1/425

Kesenioran dalam jasa Batik Tulis dalam perjalanannya merupakan naluri dari sebuah pembatik yang berada di lingkungan keraton. Di kampung RT 36, disinilah terletak sebuah kampung di tengah kota Yogyakarta. Batik Tulis Pak Soedharmojo telah menjadi komoditas terkenal dalam kalangan turis dan para penikmat batik klasik yang mengerti arati seni batik. Dan pada dasarnya keberadaan batik tulis klasik adalah bentuk seni yang terjaga di kearifan khasanah budaya modern yang tidak lupa dengan seni murni batik.



Gambar 3. Foto Bapak Soedharmojo ketika diliput Indosiar



KURSUS BATIK SANGGAR KAMPOENG CYBER

Mencintai budaya bangsa dapat diwujudkan dengan mewarisi budaya bangsa, salah satunya Seni Batik. Seni Batik sangat luas untuk mengekspresikan kreatifitas, ketrampilan dan jiwa wira usaha anda. Oleh karena itu Sanggar Kampoeng Cyber Taman membuka kesempatan bagi siapa saja, pelajar, mahasiswa, umum, wisatawan domestik maupun mancanegara untuk mengikuti kursus batik dengan paket yang kami tawarkan :

Paket A		Fasilitas : - Wellcome Drink - Snack - Modul - Sertifikat - Diskon 10% min 5 orang
Pelajar & Mahasiswa	: Rp. 20.000,- /jam	
Umum	: Rp. 40.000,- /jam	
Paket B		
Pelajar & Mahasiswa	: Rp. 100.000,- /hari	
Umum	: Rp. 150.000,- /hari	

(Dalam sehari target menghasilkan dua karya batik)

Mulai kursus pukul 09.00 s.d. 15.00 WIB
 Bahan dan alat disediakan penyelenggara
 Bertempat di RT 36 RW 09 Kelurahan Patehan Yogyakarta

Untuk peserta kolektif atas nama sekolah, kampus atau instansi dibicarakan secara khusus.






Sekretariat : Taman KT I/431 Yogyakarta. Contact Person : Heri (081328441112), Koko (081328792405)
 www.rt36kampoengcyber.com email : rt36taman@rocketmail.com

Gambar 4. Kursus Batik Sanggar *Kampoeng Cyber*

b. Program yang Berhubungan dengan Kuliner khas

1) Pastel Mbak Dije Taman KT I/428 Yogyakarta

Produk unggulan RT 36 tidak hanya kerajinan, tapi makanan kecil yang menjadi spesialisasi salah satu warga ini juga sudah lumayan eksis. Meskipun hanya satu macam produk tetapi terbukti mampu mencukupi kebutuhan sehari-hari.

2) Ayam Goreng Larizqy Taman KT I/ 425

Bidang jasa kuliner catering dalam bentuk paket nasi box sangat dibutuhkan oleh banyak orang untuk berbagai macam keperluan. Ayam Goreng Larizqy hadir untuk memberi layanan jasa catering dalam bentuk paket box untuk area Kota Yogyakarta.

3) Angsami

Angsami adalah kepanjangan dari ANGKRINGAN BUKU SABTU MINGGU. Angkringan yang buka pada hari sabtu dan minggu. Lengkapnya Balai Belajar Bersama Angkringan Buku. Sebuah bentuk kewirausahaan yang mempunyai tema untuk mengajak cinta kepada buku. Angkringan Buku biasa disebut, dikelola oleh muda-mudi RT 36 Taman. Sebuah wadah kegiatan untuk belajar mandiri mengelola unit usaha, warung angkringan.



Gambar 5. Galeri *Kampoeng Cyber* “ANGSAMI”

Angkringan buku menyajikan makanan khas angkring, yaitu nasi kucing, gorengan, minuman dengan harga wajar dan murah. Perbedaannya, di ANGSAAMI menjual buku-buku saku yang sangat murah dan adapula buku-buku bacaan. Tidak ketinggalan pula akses internet *hotspot* gratis.

c. Program yang Berhubungan dengan Produksi

1) Bonar Production Taman KT I/425

Bonar Production bergerak dibidang percetakan dan sablon. Di kelola langsung oleh Pak Bonar, memulai usaha ini sejak tahun 1992. Semula bertempat di Jagalan, sekarang ini pak Bonar menjalankan aktifitas bisnisnya di RT 36 Taman.

2) Army Kid Home Recording

Army Kid Home Recording milik Mas Bangkit. adalah *Home Recording* yang di kelola oleh anak *Band* yang handal dan mengelola *home recording* secara mandiri. Ia lahir di Yogyakarta 20 Januari 1988 dan memulai usahanya di *home recording* sejak masuk SMA. Hingga kini *home recordingnya* berjalan hingga dapat memenuhi permintaan *labeling* di setiap *film-film* yang membutuhkan *Custom Soundtrack* atau *Original Soundtrack*.

3) Omah Pancing

Toko pancing yang belum lama berdiri, ya hampir sekitar 2 tahun yang lalu , tepatnya pada tanggal 15 Juli 2009. Usaha tersebut sudah berkecimpung di dunia bisnis yang berhubungan dengan hobi memancing yaitu memproduksi timah pemberatnya dan aneka peralatan untuk perlengkapan mancing dari atas

tebing. Seperti Jangkar untuk menaikkan ikan, Rood holder untuk joran, Slorok untuk alat bantu menaikkan ikan dari atas tebing, Katrol ikan dengan kapasitas 1 kwintal dan lain lain.

d. Program yang Berhubungan dengan Lingkungan

1) Reang Garden

Dari hobi yang ditekuni dan penguasaan budidaya tanaman hias akhirnya dapat dijadikan penghasilan tambahan dengan jual beli tanaman hias yang sekarang sedang dikembangkan. Disamping itu juga sangat menunjang untuk penghijauan kampung dan turut andil dalam menjadikan kampung masuk final *green and clean* tingkat provinsi. Tanaman-tanaman hias yang dijual dapat langsung dilihat di depan halaman rumah yang beralamat Taman KT I/428 Yogyakarta, tepatnya sebelah barat plataran Taman Sari.

2) Artikel –Artikel bertema Lingkungan

Artikel –artikel tersebut diposting guna mensosialisasikan berbagai cara dalam merawat lingkungan dan memberi pengetahuan serta informasi kepada warga dengan cara *online*. Artikel yang diposting berjudul : Perilaku Hidup Bersih (PHBS) di Tempat Kerja, Perilaku Hidup Bersih (PHBS) di Tempat Umum, Jenis Nyamuk Penyakit Demam Berdarah Dengue (DBD), dan Pemberantasan Nyamuk DBD.

3) Pengolahan Sampah

Disamping melakukan penghijauan dengan menanam pohon atau tanaman yang sesuai dengan kondisi lingkungan sekitar, warga RT 36 taman juga melakukan pengolahan sampah menjadi pupuk kompos secara sederhana.

(<http://rt36kampoengcyber.com/>)

e. Program yang Berhubungan dengan Pendidikan (*Edu Wisata Cyber*)

Wisata Edukasi *Kampoeng Cyber*, diperuntukkan khususnya kepada anak-anak secara kolektif dari sekolah-sekolah atau komunitas anak untuk mengenal teknologi informasi beserta pelayanannya dan memupuk jiwa kewirausahaan sejak dini. Pengunjung diharapkan memperoleh wawasan tambahan selain yang dipelajari secara teori di sekolahnya. Dengan terjun langsung ke masyarakat akan mendekatkan materi yang akan diberikan dekat dengan kehidupan sehari-hari pengunjung. Output yang dihasilkan : menambah wawasan para siswa, menanamkan ketertarikan untuk mendalami dunia teknologi informasi, para siswa mengenali potensi diri dan potensi sekitar, mendorong siswa lebih peka dan peduli terhadap lingkungan sekitar, dan memupuk jiwa kewirausahaan sejak dini(<http://rt36kampoengcyber.com/>).



Gambar 6. Foto *Kampoeng Cyber* “Edu Wisata Cyber”

Dari hasil penelitian tersebut peneliti menyimpulkan bahwa program awal yang dilakukan dalam membangun *Kampung Cyber* adalah dalam beberapa tahap, dimulai dari tahap pelatihan teknis cara memakai komputer, pelatihan menggunakan layanan internet, dan pelatihan *microsoft office*. Kemudian mulai dikembangkan berbagai program yang berkaitan dengan mengembangkan potensi lokal dalam berbagai sektor bidang kehidupan masyarakat. Serta program edukasi adalah *Edu wisata cyber* yang diperuntukkan khususnya kepada anak-anak secara kolektif dari sekolah atau komunitas untuk mengenal teknologi beserta pelayanannya. *Output* yang dapat didapatkan antara lain : menambah wawasan, menanamkan ketertarikan untuk mendalami dunia teknologi, mengenali potensi diri dan potensi sekitar, mendorong siswa lebih peka dan peduli pada lingkungan sekitar, dan memupuk jiwa kewirausahaan sejak dini. Program

tersebut secara tidak langsung merupakan gabungan antara pengetahuan pendidikan, teknologi yang dalam basis kegiatan wisata.

d. Antusiasme dengan Internet Safety di *Kampoeng Cyber*

Pembangunan *Kampoeng Cyber* memunculkan reaksi bahwa hampir semua warga termasuk orangtua menanggapi dengan baik gagasan tersebut. Hal ini tercermin dari hasil wawancara dengan orangtua anak yang menyatakan bahwa:

“Awalnya itu tanggapan kami sebelum ada internet itu ada pelatihan menggunakan komputer waktu itu dijelaskan oleh Pak RT bahwa internet itu bisa digunakan untuk mengakses apa saja dan bisa digunakan untuk mengakses belajar anak di rumah juga, jadi karena internet yang digunakan juga aman untuk anak, kami memutuskan untuk menghubungkan atau mempunyai internet dirumah, kemudian awalnya orangtua dulu yang belajar, kemudian otomatis kalo kita udah punya perangkat, waktu itu komputer punyanya, saat punya *handphone*, otomatis anak ngikuti, kita yang ngajari jadi sebetulnya anak mulai internet sejak kecil TK dan SD, Cuma yang ringan ringan biasane *youtube*, cari film kartun yang lucu-lucu . anak merasa tertarik karena diluar televisi, kalo di internet kan anak bisa ngelihat sesuai apa yang mereka inginkan, pengen liat opo kan kalo di internet cepet, beda beda variasi.” (TT/O/31-01-2018)

Hasil penelitian menunjukkan bahwa antusias anak dapat dirasakan ketika anak cepat dalam memahami cara penggunaan teknologi saat orangtua melatih anak.

Internet memberi hiburan yang bervariasi dibandingkan dengan televisi. Hal ini sejalan dengan pernyataan pendiri *Kampoeng Cyber* yang menyatakan:

“Semua warga sangat antusias pada pendiriannya, tidak hanya anak- anak bahkan seluruh orangtua dan warga yang masih asing dengan teknologi merasa ingin tahu dan memiliki keinginan untuk belajar. Anak –anak hampir antusias semua, anak tergolong cepat belajar. Dahulu di pos ronda, pada sore hari warga dan anak-anak selalu berkumpul untuk sama-sama belajar laptop.” (KK/30-01-2018)

Sementara dari wawancara, menandakan bahwa respon yang ditunjukkan oleh anak menunjukkan antusiasme, dimana anak tertarik, merasa ingin tahu dan ingin belajar. Anak senang, Ketika melihat ingin diajari. Berikut merupakan kutipan wawancara dengan anak NA dan RE:

“Tertarik. Pngen cari tahu, aku minta diajari bapak (NA/A1/10-02-2018)
“Seneng. Liat mas pakai, trus diajari.” (RE/A2/10-02-2018)

Salah satu keunggulan internet di *Kampoeng Cyber* adalah internet yang sudah di filterisasi, bahkan sejak dari awal pendiriannya. Apalagi warga dan anak-anak cenderung memakai *gadget* pada zaman sekarang. Anak bebas mengakses berbagai portal berita, hiburan dan lainnya tetapi sudah difilter. Situs yang di filter adalah situs porno, situs penyebar *hoax*, beberapa situs *game online* yang bertujuan untuk menciptakan internet yang aman untuk semua. Hal ini sesuai dengan pendapat Bapak Koko selaku orang yang mendesain internet adalah sebagai berikut:

“Salah satu keunggulan memang internet di kampung ini disaring ya mba, jadi bisa dikatakan sebagai internet yang aman. Apalagi warga sekarang ini lebih cenderung memakai *handphone* karena jamannya jaman *gadget*. Kalo dulu ya komputer, paling menggunakan *handphone* sekitar tahun 2015 ke atas, sebelum 2015 mereka lebih sering menggunakan PC/komputer. Mereka bisa bebas mengakses portal berita, hiburan, dan lainnya, tetapi tentunya kita filter. Internet sudah di filter, hanya dipemakaian, murni yang mengatur setiap keluarga. Yang difilter situs porno, situs penyebar informasi *hoax*, situs *game online*, ada beberapa yang di *block*, nggak semua, kriterianya yang ada kekerasannya, jadi ada kata kuncinya. Sengaja kita filter memang untuk menciptakan internet yang aman untuk semua. Anak – anak memakai kadang untuk mencari bahan referensi, biasanya ketika akan ujian, mereka mencari bahan materi berupa tes soal.” (KK/30-02-2018)

Dari cuplikan wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa Internet yang sehat dan aman adalah salah satu keunggulan yang menonjol dari internet yang

disediakan di Kampung *Cyber*. Hal ini menunjukkan bahwa di dalam pendiriannya, kampung ini sudah memprioritaskan jaringan internet yang memang diperuntukkan untuk anak, khususnya yang masih SD. Kampung *cyber* sudah menciptakan jaringan internet yang sehat dan aman sejak tahun 2009. Hal ini pun pada akhirnya dapat mengantisipasi serta meminimalisir berbagai kejahatan maupun dampak negatif dari internet. Seperti yang ada dalam pemberitaan di media massa kurun waktu terakhir ini, internet dikabarkan berpengaruh kurang baik pada anak diantaranya maraknya pemberitaan tentang kasus pornografi, penculikan anak, dan sebagainya.

2. Deskripsi Hasil Penelitian Pemanfaatan Internet *Safety* sebagai Sumber Belajar Maya untuk Anak SD di *Kampoeng Cyber*

a. Pemahaman tentang Pemanfaatan *Internet Safety* sebagai Sumber Belajar

1) Kemampuan Anak untuk Mengoperasikan Internet

Pemahaman menggunakan internet diawali ketika anak mulai mengenal teknologi, dan anak sudah mampu mengoperasikan internet karena diajarkan oleh orangtua. Hal ini tercermin dalam hasil observasi pada tanggal 6 Februari dan tanggal 7 Februari 2018. Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, anak terlihat sudah mampu mengoperasikan beberapa perangkat teknologi. Salah satunya adalah *smartphone* atau telepon pintar. Anak juga sudah memiliki *smartphone* sendiri. Anak nampak lancar dalam menampilkan dan menunjukkan menu di gawainya, dan memperlihatkan dan menjalankan berbagai aplikasi.

Dalam mengakses internet, anak tahu bagaimana cara *login wifi* untuk menggunakan akses internet gratis.

Hasil observasi dilengkapi dengan pemaparan orangtua, bahwa anak mulai dapat mengoperasikan berbagai teknologi dimulai dari TK dan SD. Kemampuan anak dalam mengakses internet juga dibenarkan secara langsung melalui wawancara dengan NA dan RE yaitu:

“Diajari bapak. Pertama cara untuk mbukak *wifi*, cara liat *youtube*. Pertama kali susah, banyak tombolnya. Udah lancar mulai kelas III.” (NA/A1/10-02-2018).

“Bisa main laptop, komputer, sama hape. Pertama ya komputer. Waktunya lupa, dari kecil.” (RE/A2/10-02-2018).

Berdasarkan triangulasi sumber dan teknik yang dilakukan, anak memang sudah mampu mengoperasikan internet karena diajarkan oleh orangtua. Anak mulai memahami komputer, laptop, dan *smartphone*/ponsel pintar bahkan sejak awal SD.

2) Pengetahuan Mengenai berbagai jenis Manfaat Internet

Ketika anak sudah mampu mengenal dan mengoperasikan teknologi, secara tidak langsung anak akan mengetahui berbagai jenis manfaat internet yang anak gunakan. Hal ini di dapat dari hasil wawancara pada tanggal 6 Februari dan tanggal 7 Februari 2018 bahwa NA mengatakan dengan internet NA dapat melihat *youtube* dan informasi di situs *Kampoeng Cyber* dan untuk mencari-cari sesuatu (NA/A1/06-02-2018) Sementara RE mengatakan bahwa Internet dapat mengakses *game* dan *youtube* (RE/A2/07-02- 2018).

Hasil wawancara dari kedua anak tersebut kemudian diperkuat dengan hasil observasi yang menunjukkan NA mengetahui dan cukup memahami bahwa

internet dapat digunakan untuk berbagai hal. NA menunjukkan *game* yang kadang dimainkan, *youtube* yang NA suka akses, dan menunjuk menu *explorer* untuk mencari-cari informasi. (6 Februari 2018). Sementara RE paham akan berbagai fungsi internet, ketika ditanyai berbagai aplikasi RE paham masing-masing fungsi dari beberapa menu – menu pada perangkat yang dimiliki seperti *youtube*, *google*, dan aplikasi permainan. (07 Februari 2018). Hal serupa diungkapkan oleh TT, selaku orangtua bahwa:

“Kami awalnya menanggapi dengan baik, dan merasakan manfaat yaitu anak gampang mengakses apa saja dengan aman, salah satunya untuk mencari buku, misalnya untuk pelajaran untuk mencari referensi bisa diakses di internet dan untuk pendidikan memang sangat bermanfaat sekali terutama ketika waktu itu anak saya yang pertama masih SMA. Jadi memang mudah dari dulu saya peruntukkan untuk anak sih mbak saya paling cuma *searching* resep- resep masakan, sama peralatan dapur, bisnis juga nggak terlalu” (TT/O/31-01-2018).

Menurut hasil observasi dan wawancara tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak cenderung dapat mengakses berbagai hiburan, seperti *game* dan *youtube* serta untuk mencari sesuatu. Anak sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik dimana tahu manfaat dan fungsi dari internet. Orangtua pun merasakan keamanan dari internet *safety* yang diterapkan dan dari dulu diperuntukkan untuk kepentingan anak.

3) Pengetahuan Anak tentang Internet sebagai Sumber Belajar

Beberapa dari manfaat internet yang telah diketahui oleh anak SD tersebut dapat diketahui pula pemahaman anak tentang manfaat internet yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar. Orangtua diketahui ikut andil dalam memberikan pemahaman bahwa internet dapat dijadikan sumber belajar seperti dalam kutipan wawancara berikut:

“Sebetulnya pertama kali kesitu, kan diajari, waktu mbukak *game* sama *youtube* kan pertamanya tetang tema tema pendidikan, lagu-lagunya itu kan waktu masih kecil seperti itu, jadi ia mengenal lagu lagu waktu kecil disitu. Pertama tapi saya anjurkan dibuku, kalo dibuku nggak ada, saya memang menyampaikan ke mereka jadi ini, juga untuk bisa tanya tanya , jadi *google* itu bisa njawab, ada referensinya disitu.” (TT/O/31-01-2018).

Orangtua yang mengarahkan anak pertama kali bahwa internet dapat dimanfaatkan dalam pendidikan, dapat dilihat dalam hasil observasi, NA nampak paham beberapa manfaat dari internet adalah dapat digunakan sebagai sumber belajar. NA menunjuk ke arah logo *browser* “*internet explorer*” yang NA ketahui itu sebagai *google*. (NA/A1/10-02-2018). RE juga memahami bahwa *google* dapat dipakai untuk mencari apa saja termasuk untuk pelajaran. RE menunjuk *Google Chrome* sebagai *browser* yang bisa ia pakai untuk mencari sesuatu. (RE/A2/10-02-2018). Sementara itu, di dalam wawancara NA dan RE, menyebutkan bahwa anak mengetahui internet dapat digunakan untuk sumber belajar. Hal ini dikarenakan karena NA juga memanfaatkan *browser* yang ada di untuk mencari sesuatu yang belum diketahui. Berdasarkan data tersebut, dapat diambil kesimpulan dari triangulasi teknik dan sumber, bahwa anak sudah mengetahui dan memahami internet dapat digunakan untuk sumber belajar. Orangtua juga ikut memberikan pemahaman dengan cara menyampaikan bahwa internet dapat digunakan untuk mencari referensi.

4) Cara Memanfaatkan Internet sebagai Sumber Belajar

Sikap anak dalam memanfaatkan internet menjadi sumber belajar dapat dilihat dari cara memanfaatkannya. Berdasarkan data wawancara dengan orangtua, Orangtua membimbing anak dalam pemakaian internet *safety* sebagai

sumber belajar dengan mengarahkan anak kepada hal-hal yang positif seperti dalam pernyataan berikut:

“Pertama kenal *game*, tapi waktu itu nggak bisa nulis, *gamenya* tertentu misal waktu itu zuma, trus belajar menulis jadi diculke yo cari apa misal zuma trus ditulis z-u-m-a. kalo untuk belajar seperti itu memang lebih efektif ya jadi bukan yang belajar yang bersifat *lectures*. Trus untuk RE dulu saya suruh belajar bahasa inggris jadi saya suruh buka *google translate* misal kalo ada yang ngomong, tinggal diikutin, kan ada suaranya, kalo nggak bisa tanya ke ibuk. Makanya ketika NA dia pertama kali tanya asalnya burung merak itu apa. ya coba dicari di google, ya saya ajari, burung merak, bagaimana, ketemu lalu dia baca . akhirnya dia tertarik , jadi kalau ada kesulitan ya otomastis dia cari sendiri, tapi awalnya saya ajari.....” (TT/O/31-01-2018).

Dapat dilihat bahwa anak memang pertama kali mengenal *game*, kemudian anak diajarkan bagaimana cara menulis juga melalui *game* tersebut. Kemudian melalui *google translate* dapat pula digunakan untuk melatih anak dalam berbahasa Inggris. Kemudian ketika anak bertanya mengenai jenis burung, orangtua dapat mengarahkan untuk mencari tahu informasi tersebut di internet. Sementara dalam hasil pengamatan, yaitu NA nampak memanfaatkan internet dengan memakai *google*, ia tahu bagaimana cara mencari bahan materi yang tidak ia ketahui. “pakai *google* yang ini, mbak, lalu diketik, trus muncul, nanti tinggal dibaca”. (NA/A1/06-02-2018). Sementara RE tampak jarang sekali atau bahkan tidak terlihat sama sekali mengakses *browser smartphonenya*. Namun RE mengetahui caranya mengakses *google*, namun jarang memakainya. (RE/A2/07-02-2017).

Dari data-data tersebut, maka dari observasi dan wawancara, hasil triangulasi teknik dan sumber dapat diperoleh bahwa anak mengetahui dan memahami internet dapat digunakan untuk sumber belajar. Hal ini didukung oleh orangtua yang ikut memberikan pemahaman dengan cara menyampaikan bahwa

internet dapat digunakan untuk mencari referensi. Orangtua membimbing dengan mengarahkan anak kepada hal-hal yang positif. Anak pun memanfaatkan internet *safety* sebagai sumber belajar dengan cara mencari dengan mesin pencari *google*.

5) Pemahaman Mengakses Internet untuk Mengerjakan Tugas/PR

Salah satu cara anak SD dalam memanfaatkan internet adalah ketika anak menggunakannya sebagai sumber referensi ketika mengerjakan PR. Berdasarkan wawancara yang dilakukan untuk mencari tahu pemanfaatan media internet untuk membantu menyelesaikan pekerjaan rumah, NA dan RE menjawab bahwa:

“Pernah, di *google*. Kalo punya PR biasanya aku di internet sama baca buku, tapi yang pertama baca buku dulu.” (NA/A1/10-02-2018).
“Nggak, jarang mbak. Aku udah les soale. Nek ada PR tanya guru les.” (RE/A2/10-02-2018).

Dari pernyataan tersebut terlihat perbedaan penggunaan internet di dalam mengerjakan pekerjaan rumah. NA pernah memanfaatkan internet untuk mencari PR selain buku. Sementara RE adalah anak jarang memanfaatkan internet karena mempunyai guru les. Hal ini juga di dukung pendapat orangtua:

“Kalau RE pakai cuma untuk ada yang nggak tau aja, karena anak saya les. *Face to face* gitu. Untuk mengerjakan PR lebih cenderung ke buku, tapi kalo ada PR memang guru les yang ngajari. buku tidak ada baru ke internet. *Face to face* sama manual. Kalo NA juga cuma kadang-kadang, jadi ketika dia menemui kesulitan saja.” (TT/O/31-01-2018).

Seluruh data tersebut pun kemudian dapat diakuratkan dari pengamatan yang lebih dalam dari riwayat pencarian anak. Dari hasil pengamatan, dapat diketahui bahwa anak sudah paham dan mampu melakukan pencarian informasi dengan baik. Namun, internet sebagai sumber belajar terlihat masih jarang digunakan RE dikarenakan anak sudah memiliki pendamping dalam belajar serta lebih menggunakan buku sebagai sumber belajar yang pertama.

Data yang di dapat dari observasi dan wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa di dalam riwayat pencarian anak sudah menggunakan internet didalam alat bantu mengerjakan pekerjaan rumah. Namun terlihat anak hanya pernah sesekali menggunakan internet dan bahkan jarang untuk membantu menyelesaikan pekerjaan rumah. Anak lebih berpedoman kepada buku terlebih dahulu, atau guru pembimbing dan internet akan digunakan ketika ada kesulitan yang tidak terdapat dalam buku. Secara keseluruhan pun dapat diketahui bahwa anak sudah lancar dan sikap anak sangat peka, terbuka terhadap teknologi, sehingga anak sudah mulai dapat mengoperasikan berbagai jenis teknologi seperti: telepon pintar, komputer, laptop dan tablet bahkan dari sebelum sekolah. Pengenalan orangtua mengenai internet sedari kecil inilah membuat anak mulai memahami tentang internet dapat dijadikan sumber belajar. Anak belajar berbagai hal, sehingga paham mengenai berbagai jenis manfaat internet. Anak mengetahui pula cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar dengan bimbingan orangtua pada awalnya, kemudian anak dapat mengerti bahwa internet juga bermanfaat salah satunya untuk mengerjakan tugas/pekerjaan rumah.

b. Ketersediaan *Internet Safety* yang Dimanfaatkan sebagai Sumber Belajar

1) Prasarana Ketika Mengakses Internet

Ketersediaan internet dapat dilihat dari adanya sarana utama yang digunakan anak ketika mengakses jaringan internet. Hasil observasi terlihat anak sudah dapat mengoperasikan komputer, laptop, tablet dan telepon genggam. Namun anak lebih menggunakan *smartphone* sebagai prasarana yang disediakan

oleh orangtua dan dipakai sehari-hari. Hal ini pun sesuai dengan pernyataan orangtua dalam wawancara pada hari Jumat 31 Januari 2018 bahwa anak sejak dibeli ponsel, anak lebih sering memakai *smartphone* seperti dalam kutipan berikut: “Lebih sering ke *handphone*, laptop nggak sering di buka, komputer juga sudah rusak.” (TT/O/31-01-2018)

Wawancara pada tanggal 6 Februari 2018 dengan kedua anak SD juga didapatkan informasi, bahwa NA dan RE sama-sama menjawab ponsel pintar / *handphone* yang digunakan sebagai prasarana anak dalam berinternet.

Berdasarkan hasil data wawancara dan observasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa anak sudah cenderung memakai *handphone* milik sendiri dalam mengakses internet.

2) Kecepatan Internet

Akses internet sangat tergantung pada kecepatan yang disediakan. Kecepatan internet juga berperan penting dalam mendukung pemakaian internet oleh anak. Dalam wawancara yang dilakukan peneliti, pendiri *Kampoeng Cyber* menjawab tentang kecepatan internet yang disediakan di kampung tersebut, sebagaimana dalam cuplikan berikut: “Sekarang 30 Mbps. Dulu bertahap jadi awalnya itu 3Mbps, trus 5, trus 10, trus 20 trus sekarang sampe 30 Mbps.” (TT/O/31-01-2018).

Dalam wawancara oleh orangtua, orangtua pun nampak memahami bahwa kecepatan internet yang tersedia memang cukup cepat, orangtua menuturkan bahwa sekarang ini kecepatan internet mencapai 10-20 Mbps, yang dahulu hanya 1-2 Mbps yang masih terasa lambat dikarenakan untuk rombongan.

Sementara menurut hasil observasi yang dilakukan, pada jaringan *smartphone* NA, jaringan internet terasa tidak terlalu cepat. Hal ini dikarenakan NA hanya mengakses internet menggunakan *web browser Internet Explorer* bawaan ponsel, tanpa ada browser perantara lain. Terlihat sering kali *error*, dengan tulisan akses dicekal, dan beberapa kali harus login ke halaman *Kampoeng cyber* untuk mengkoneksi *smartphone* (Selasa 6 Februari 2018). Sementara itu, terlihat jaringan *wifi* di *smartphone* milik RE lebih lancar. Hal ini dikarenakan *browser* bawaan RE yang menggunakan *Google Chrome*, sehingga kecepatan internet lebih maksimal. (Rabu 07 Februari 2018).

Peneliti kemudian mengambil kesimpulan dalam triangulasi sumber dan teknik yang dilakukan, bahwa kecepatan internet dari waktu ke waktu ditambah secara bertahap seiring dengan kebutuhan warga. Kecepatan internet rata-rata yang dipakai tiap harinya mencapai 10-20 Mbps hal ini sebenarnya sudah sangat memadai, namun terkendala jenis jaringan pada tipe *smartphone* dan jenis *browser* yang ada di *smartphone* anak.

3) Tempat yang Digunakan dalam Mengakses Internet

Di dalam mengakses internet, rumah merupakan sarana tempat anak ketika memakai internet. Hal ini sesuai dengan hasil wawancara orangtua yang menyatakan: “Anak lebih sering akses ke rumah, kalo keluar kan pakai data, dirumah udah gratis nggak ke warnet juga.” (TT/O/31-01-2018). Hal ini sejalan dengan jawaban anak sendiri dalam wawancara Rabu 07 Februari 2018 dan Selasa 6 Februari 2018, NA dan RE mengatakan bahwa anak lebih sering mengakses internet di rumah, anak jarang ke warung internet karena

memanfaatkan internet gratis yang ada di rumah. Kedua pernyataan tersebut juga didukung oleh hasil selama pengamatan pada tanggal 6- 11 Januari 2018 bahwa tempat yang cenderung ditempati anak dalam mengakses internet adalah di rumah. Di sekolah, penggunaan *handphone* tidak diperbolehkan. Anak memegang *handphone* ketika sepulang sekolah.

Dari data tersebut dapat ditarik kesimpulan berdasarkan triangulasi sumber dan teknik, bahwa anak lebih sering mengakses internet di rumah saja. Hal ini dikarenakan di sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa *handphone*.

4) Tanggapan Jaringan Wifi di *Kampoeng Cyber*

Orangtua pun menanggapi bahwa ketersediaan jaringan yang ada di *Kampoeng Cyber* sampai saat ini dirasa bagus dan aman. Hal ini dihimpun dalam pendapat orangtua sebagai berikut :

“Bagus sih mbak, sebagai orang tua kita jadi tenang. Situs terlarang sudah diproteksi. Karena memang diproteksi dan dari pak mentri sudah di blok situs seperti itu. Internetnya ada tahap tahap sekarang kan ada mikrotik, apalagi biaya nya murah sebulan cuma 45-50 rb.” (TT/O/31-01-2018).

Dari pendapat tersebut dapat disimpulkan bahwa orangtua cukup puas karena jaringan internet sudah berkembang dengan baik dan aman. Orangtua mengapresiasi internet yang dikembangkan adalah internet yang *safety* atau aman untuk anak. Sehingga orangtua menjadi tenang dikarenakan situs terlarang memang sudah diproteksi. Internet dikembangkan secara bertahap dan biaya perbulan tergolong sangat terjangkau. Maka, peneliti menyimpulkan bahwa jaringan internet memang sudah dikembangkan menurut kebutuhan warga. Kecepatan internet ditambah guna mempermudah akses informasi. Anak pun dapat dengan mudah memanfaatkan internet di dalam rumah sendiri hal ini

menunjukkan internet dikembangkan dengan mudah, murah, aman, dan nyaman untuk anak SD. Sehingga secara keseluruhan, orangtua sudah ikut mendukung prasarana yang dibutuhkan dan kecepatan internet yang ada sudah memadai, orangtua pun menanggapi dengan baik bahwa internet sudah berkembang dengan baik dan aman untuk anak. Hal inilah yang membuat anak lebih nyaman dan bahkan selalu memanfaatkan internet dirumah sendiri dengan mudah.

c. Ketepatan Pemanfaatan *Internet Safety* sebagai Sumber Belajar di

Kampoeng Cyber

1) Kelengkapan Informasi dan Pengetahuan di Internet

Kampoeng Cyber memang memberikan akses yang menyeluruh terhadap jaringan informasi yang dapat dimanfaatkan menjadi sumber belajar. Data observasi sebelumnya menyimpulkan anak sudah memiliki pengetahuan tentang internet yang dapat dijadikan sumber belajar, Salah satunya dapat dipakai untuk mencari sumber referensi dengan memanfaatkan salah satu aplikasi *browser* pada *smartphonenya*. Anak pun terlihat sudah mengetahui bagaimana cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Anak memanfaatkan situs pencarian *google*, dimana anak mampu mengoperasikan dengan mengetik kata pencarian, dan membukanya, lalu membaca informasi tersebut.

Pada data dokumen berupa riwayat jelajah dalam rentang 1 minggu, peneliti menemukan bahwa dalam riwayat dua hari terakhir dapat dilihat NA mengakses situs <https://www.kompasiana.com/> yang berhubungan dengan berita yang sedang terjadi. “Iya mbak itu berita-berita gitu” jelas NA. Selain itu terlihat

ia mengakses *google* untuk keperluan mengerjakan PR yaitu pada situs *search engine* <https://google.com/> dengan *key word* “Apa Bahasa Indonesianya” “itu buat PR Bahasa Jawa mbak, tapi lupa nyari kata apa”. (10 Februari 2018). Dari data yang sudah dihimpun tersebut dapat terlihat bahwa anak sudah memiliki kecenderungan menggunakan internet sebagai salah satu sumber belajar.



Gambar 7. Dokumen Riwayat Jelajah

Ketepatan pemanfaatan fungsi internet sebagai sumber belajar dapat terlihat dari seberapa pemanfaatan internet tersebut memberikan informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas, materi atau pekerjaan rumah yang dimiliki anak. Menurut hasil wawancara orangtua, internet sudah dirasa lengkap, namun jika digunakan sebagai sumber belajar yang utama, dirasa belum efektif dikarenakan orangtua lebih menganjurkan tetap berpedoman ke buku dan belajar secara *face to face*. Hal tersebut diuraikan dalam pendapat berikut:

“.....uraian nya kalo saya sih ya kalo di *wikipedia* gitu saya sering buka gitu kayaknya lebih komplit. Kalo saya lebih lengkap di internet. Tetapi

untuk digunakan sebagai sumber belajar internet belum efektif ya, saya lebih senang tetap membaca buku sama les *face to face*.”

Hasil wawancara dengan orangtua anak dapat dibandingkan dengan pendapat anak SD yang menyatakan bahwa NA yang menggunakan internet untuk belajar merasa informasi yang diperoleh sudah lengkap, karena dilengkapi contoh. Namun, RE yang jarang sekali memanfaatkan internet sebagai sumber belajar maya mengakui bahwa RE tidak mengetahui lengkap tidaknya informasi yang dapat ia peroleh karena jarang atau bahkan tidak pernah mengakses. Hal ini dapat dilihat dalam kutipan wawancara berikut: “Isi ne lebih lengkap di internet. Ada contohe.” (NA/A1/15 Januari 2018). “Nggak tahu. jarang pake.” (RE/A2/17 Januari 2018).

Menurut hasil wawancara tersebut, dapat digunakan triangulasi sumber dan selanjutnya dapat disimpulkan bahwa kelengkapan materi atau hasil pencarian pemanfaatan internet yang digunakan sebagai sumber belajar dapat diketahui bahwa internet memang memberikan kelengkapan materi yang cukup baik, hal ini dikarenakan internet dapat memberikan contoh-contoh yang lebih beragam daripada anak mencari di buku. Namun pada dasarnya, buku tetap dianjurkan khususnya oleh orangtua sebagai sumber belajar yang pertama untuk dipakai anak.

2) Pengunduhan yang Dilakukan melalui Internet terkait Materi Sekolah

Ketepatan pemanfaatan internet sebagai sumber belajar juga dapat diamati dari adanya ada tidaknya aktifitas internet yang anak-anak SD lakukan di dalam pengunduhan atau riwayat *download*. Hal itu dapat menunjukkan apakah anak memanfaatkan internet yang digunakan sebagai belajar dengan cara melakukan

pengunduhan dari materi atau referensi yang ditemukan atau menggunakan cara yang lain. Menurut orangtua, anak tidak pernah mengunduh materi / informasi yang di dapat ketika digunakan untuk belajar. Anak hanya membaca / belajar cepat. Berikut petikan pendapat orangtua menurut hasil wawancara :“Nggak diunduh sih mbak, cuma langsung membaca, ya belajar cepat gitu.” (TT/O/31-01-2018).

Sementara hasil wawancara kepada masing-masing anak, di dapatkan hasil yang hampir sama. Kedua anak SD tersebut menyebutkan, bahwa tidak ada yang mengatakan bahwa anak pernah melakukan pengunduhan terhadap sumber referensi yang anak dapat. Referensi atau sumber informasi tersebut hanya dibaca saja. Salah satu anak RE menyebut bahwa RE tidak pernah *mendownload* memang karena RE jarang sekali pakai untuk belajar. Hal tersebut tercermin dalam pernyataan wawancara berikut:

“Nggak ada yang di *download*. Cuma baca-baca aja. Pernah *download* paling cuma aplikasi belajar yang tentang belajar kelas I sampai kelas V SD. Untuk belajar IPA sama MTK.” (NA/A1/10-02-2018)

“Kalau untuk pelajaran nggak pernah *download*. *Download*nya cuma video – video *youtube* aja” (RE/A2/10-02-2018)

Salah satu anak menyebutkan bahwa walaupun anak tidak pernah mengunduh informasi yang didapat dari belajar, anak menyebutkan bahwa pernah mengunduh aplikasi belajar untuk kelas I sampai kelas V. Dalam aplikasi tersebut, adalah jenis aplikasi belajar yang berisi soal-soal tentang mata pelajaran IPA dan Matematika. Sementara menurut dokumen yang didapat pada tanggal 10 Februari 2018, didapatkan hasil data bahwa dalam menggunakan internet, hal-hal yang diunduh anak cenderung kepada hal-hal yang sesuai dengan hobinya.

Terlihat dalam riwayat pengunduhan, anak terlihat mengunduh hal – hal yang menjadi kesukaannya berupa lagu-lagu yang berhubungan dengan olahraga, serta tutorial permainan. Saat melakukan pengunduhan, anak terkendala pada akses jaringan serta layanan dimana anak membuka situs *youtube*. Terlihat dalam riwayat pengunduhan, anak tidak terlihat melakukan pengunduhan materi.

Dalam riwayat *download* terlihat *smartphone* milik NA tidak memiliki riwayat *download*. Hal ini terlihat ketika diminta membuka *google*, NA hanya membaca secara langsung dan menutupnya tanpa menyimpannya. Terlihat NA pun hanya mencari video lewat *browser* ponsel, sehingga tidak memungkinkan untuk di *download*. Sementara terlihat dalam data *history download* pada 10 Februari 2018 milik *smartphone* RE dalam rentang waktu satu bulan terakhir, RE hanya mengunduh beberapa video yang berasal dari *youtube* kurun waktu satu bulan terakhir. Pada situs pencarian *Google Chrome*, tidak terlihat aktifitas pengunduhan apapun.

Sementara data pengunduhan justru ditemukan dalam riwayat *youtube*. Dalam riwayat unduhan menunjukkan video yang *download* adalah yang berhubungan dengan video maupun lagu bola, berjudul :

1. “BRAJAMUSTI JOGJA#AYOLAH...” dari *Channel* Mataram29
2. “BRAJAMUSTI JOGJA #SOPAN...” “BRAJAMUSTI :: FILM Dokumenter” dari *Channel* Mataram29
3. “BRAJAMUSTI JOGJA #PSIM” dari *Channel* Mataram29
4. “BRAJAMUSTI JOGJAKARTA (AKU..” *channel* Andera dahayu
5. “AkuYakin Dengan Kamu “ dalam unggahan M Sidix Nasyirun, Saiful Effendi , dan Jogja Football.
6. “Bangkit PSIM JOGJA 84 Tahun” *channel* Dimaz Maulana
7. “BRAJAMUSTI away SURABAYA” dalam unggahan Susah TiduR
8. “Mari Bergembira Brajamusti song” dalam unggahan Wais
9. “Untukmu Mataram” dalam unggahan Alex Rio
10. “STREET ART PSIM FANS” dalam Street Art PSIM

11. “Instrumen Sampai Kau BISa...” dalam unggahan Putra daiman

Terdapat pula unduhan pada Bulan Desember yang berhubungan dengan permainan anak seperti : “I FLIPPED ALL OF THESE!!” *channel* Jack Doherty yang berhubungan dengan tutorial permainan.

Menurut hasil wawancara maupun hasil pengamatan tersebut, dapat disimpulkan bahwa dalam menggunakan internet, hal-hal yang diunduh anak cenderung kepada hal-hal yang sesuai dengan hobinya. Di dalam melakukan pengunduhan, anak juga mempunyai kendala pada akses jaringan serta layanan dimana anak membuka situs *youtube*. Di dalam riwayat pengunduhan, anak tidak terlihat melakukan pengunduhan materi. Maka dalam kesimpulan triangulasi sumber dan teknik hasil penelitian, peneliti tidak menemukan unduhan yang berkaitan dengan materi atau bahan pelajaran, melainkan anak hanya belajar dengan membacanya saja, tanpa melakukan pengunduhan apapun.

3) Kemudahan Pencarian Materi dalam Internet

Internet yang anak gunakan sebagai sumber belajar akan membawa kelebihan positif salah satunya adalah kemudahan informasi. Hal ini dapat ditunjukkan bahwa menurut wawancara dari orangtua anak SD tersebut didapatkan bahwa dalam akses materi di *google*, orangtua merasakan anak akan jauh lebih mudah mencarinya. Berikut merupakan kutipan dari hasil wawancara dengan orangtua : “Kalo akses materi ya di *google* lebih gampang. untuk mencari yang belum tahu lebih mudah di internet.” (TT/O/31-01-2018).

Hal tersebut diperkuat oleh jawaban anak yang menyatakan bahwa anak lebih mudah mencari materi di internet. Seperti dalam kutipan wawancara berikut

“Lebih mudah belajar di internet. soalnya gampang nyari.” (NA/A1/10-02-2018)

“Mudah internet sakjane.” (RE/A2/10-02-2018). Berdasarkan triangulasi sumber dari hasil wawancara, maka hasil kesimpulannya adalah baik anak dan orangtua merasakan jika memang pencarian materi/ berbagai referensi di internet akan jauh lebih mudah dan praktis.

4) Kualitas Materi yang Diperoleh dari Internet

Manfaat internet sebagai sumber belajar akan jauh lebih tepat, apabila kualitas materi yang didapatkan anak memang baik. Berdasarkan wawancara yang dilakukan tentang kualitas materi yang anak dapat di internet, anak menyatakan bahwa: “Lengkap. Ada contohe”.(NA/A1/10-02-2018)

Dari pendapat tersebut, diketahui bahwa anak merasa kualitas materi lebih lengkap di internet karena menggunakan contoh sehingga membantu mempermudah pemahamannya. Jawaban tersebut sedikit berbeda dengan yang dijelaskan orangtua, yang menyebutkan bahwa:

“ Kalau saya lihat kayak di *wikipedia* seperti itu kayaknya memang lebih komplit. Tetapi memang kadang kualitas materi kadang nggak jelas soalnya kadang disitu nggak terlalu menjelaskan banget, kadang kalau ada PR sih cuma jawabannya tok, padahal sekolah minta dijabarkan, sekolah kan minta caranya yang penting bukan hasilnnya, ya mungkin tergantung sumbernya juga ya mbak, di internet kita cuma bisa baca nggak bisa diajak ngomong sih jadi nggak bisa tanya langsung, kalo nggak dong ya tetep manual.” (TT/O/31-01-2018).

Dari jawaban tersebut diketahui, orangtua merasa kualitas materi yang didapatkan di internet memang ada beberapa yang kurang jelas dimana tidak dipaparkan kedalam langkah-langkah. Anak hanya membaca sehingga ketika menemui kesulitan, anak tidak dapat melakukan tanya jawab secara langsung. Hasil dari jawaban tersebut, peneliti membandingkan dengan mengambil contoh hasil

observasi yang dilakukan. Dalam dokumen yang didapatkan peneliti, diketahui sumber yang didapat dari internet yang berupa informasi masih berupa untuk keperluan yang sederhana, yaitu misalnya mencari kata – kata yang sulit dalam Bahasa Jawa. Namun pilihan kata yang digunakan sebagai kata kunci pencarian sudah baik, sehingga memudahkan dalam pencarian informasi.

Menurut berbagai hasil tersebut, dapat diketahui secara keseluruhan, dapat dilakukan triangulasi sumber dan teknik. Sehingga dapat diketahui bahwa internet sudah dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki anak, hal ini dikarenakan anak membutuhkan contoh yang bervariasi di dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah anak. Anak menggunakan internet sebagai sumber belajar dengan cara yang sederhana, yaitu hanya sekedar membaca, tanpa melakukan pengunduhan. Pengunduhan justru dilakukan untuk mencari hal-hal yang berkaitan dengan kegemaran anak. Internet cukup menjadi sumber belajar yang tepat dikarenakan lebih praktis karena kemudahannya didalam melakukan pencarian hal- hal yang memang tidak terdapat pada buku.

Internet dipilih sebagai salah satu alternatif pertama untuk menjadi bantuan ketika anak menemui kesulitan. Ini dipilih dikarenakan kualitas materi yang diperoleh dari internet cukup baik, di dalam internet anak harus selektif dalam mencari sumber referensi dengan kualitas materi yang lengkap. Penggunaan kata-kata kunci di dalam pencarian juga akan mempermudah anak menemukan referensi anak ketika belajar.

d. Intensitas Anak Memanfaatkan Informasi dari Internet

1) Akses Internet dalam Satu Hari

Jaringan internet gratis yang disediakan di *Kampoeng Cyber* ini membuat akses internet akan menjadi leluasa. Hal ini memang dikarenakan sistem *wifi* internet pada setiap rumah akan selalu hidup selama tidak ada gangguan jaringan dari *server* pusat. Menurut hasil dari data wawancara mengenai intensitas anak dalam mengakses internet setiap harinya ternyata tidak menunjukkan durasi waktu yang signifikan. Pendapat dari orangtua menyebutkan sebagai berikut :

“Itu kalo NA kurang lebih 3 jam trus lebih sering main sama temennya. Kalo RE paling 2 jam, soalnya langsung les. Cuma waktu pulang sekolah aja, trus dia kan tidur siang juga.” (TT/O/31-01-2018).

Menurut pendapat tersebut diketahui bahwa anak mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam saja perhari. Data wawancara orangtua tersebut kemudian dikuatkan dari pernyataan kedua anak SD pada wawancara berikut ini : “Main HP paling 2-3 jam buat *Whatsapp* sama *Youtube*. Kalau *Whatsapp* nggak tentu sih mbak, kadang dibuka kadang enggak.” (NA/A1/10-02-2018). “Pas balik sekolah. nge-*game*, paling 1-2 jam tok, tidur, trus les.” (RE/A2/10-02-2018).

Berdasarkan kedua pernyataan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa NA menghabiskan waktu 2-3 jam perhari, sedangkan RE menghabiskan waktu 1-2 jam rata-rata perhari. Jadi durasi rentang waktu yang rata-rata anak gunakan adalah sekitar 1-3 jam. Hal ini di dukung dalam pengamatan yang dilakukan pada tanggal 8-20 Januari 2018 yang memperlihatkan anak mengakses internet dalam durasi sekitar 2 jam rata – rata perharinya. Anak lebih sering mengakses internet ketika selesai sekolah. Pengamatan tersebut menunjukkan bahwa per hari, waktu

anak lebih sering dihabiskan untuk bermain di plataran/lapangan setempat, menonton televisi, tidur siang, dan kemudian les. Dari data tersebut peneliti menyimpulkan menurut triangulasi sumber dan teknik yang dilakukan, bahwa anak mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam perhari.

2) Intensitas Menggunakan Internet dalam Mencari Bahan Materi

Intensitas anak SD dalam menggunakan internet dalam pencarian materi pelajaran dapat terlihat dalam wawancara pada hari Selasa 6 Februari 2018 bahwa penggunaan internet dalam mencari bahan materi pelajaran, NA memaparkan NA mengakses internet untuk belajar adalah sekitar 3 kali seminggu. Seerti pada wawancara tanggal 10 Februari, NA pernah menggunakan internet untuk mencari materi tentang optik seperti contoh alat optik. Sementara RE mengakui tidak pernah mengakses internet untuk mencari materi. NA dan RE belajar lebih mengutamakan pada buku. Hal ini juga dijelaskan oleh orangtua anak, yang berpendapat di dalam wawancara bahwa: "Jarang mbak, saya lebih anjurkan ke buku dulu." (TT/O/31-01-2018).

Intensitas anak mencari materi pelajaran di internet tergolong jarang dan orangtua lebih menganjurkan ke buku. Hal ini di dukung pula oleh hasil observasi yang dilakukan. Menurut hasil observasi yang dilakukan dari hari Kamis 8 sampai tanggal Selasa 20 Februari 2018 Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak mengakses internet untuk keperluan mencari bahan materi pelajaran. Sementara dalam data dokumen yang didapatkan, NA juga terlihat jarang menggunakan internet untuk mencari materi, NA lebih suka mengakses informasi yang ada di laman *website* kampungnya, dan melihat berita pada situs – situs berita.

Sementara itu terlihat RE terlihat tidak pernah mengakses internet untuk keperluan mencari materi.. Intensitas menggunakan internet sebagai sarana untuk mencari materi pelajaran tergolong sangat jarang. Terlihat dalam riwayat pencarian pada dokumen selama satu bulan yang sama sekali tidak terdapat kata-kata pencarian tentang materi pelajaran.

Pada wawancara tanggal 1 Maret 2018 juga didapatkan informasi bahwa pada pelaksanaan UTS akhir bulan Februari yang lalu, NA dan RE hanya belajar materi pelajaran dari rangkuman buku, tanpa melengkapi materi dari internet. Hal ini dikarenakan ketika belajar, NA dan RE tidak diperbolehkan untuk memegang ponsel oleh orangtuanya. Dari himpunan data tersebut peneliti menyimpulkan, bahwa intensitas anak mencari materi pelajaran di internet tergolong jarang dan orangtua lebih menganjurkan untuk mempelajari materi melalui buku.

3) Intensitas Menggunakan Internet dalam Mengerjakan Tugas/Pekerjaan Rumah

Hal yang berbeda ditemukan dalam intensitas anak dalam menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ pekerjaan rumah. Menurut wawancara orangtua anak pada tanggal 31 Januari 2018, Intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi mengerjakan pekerjaan rumah tergolong hanya kadang-kadang. Anak lebih sering dibantu guru les secara langsung untuk mengerjakan pekerjaan rumah. Hal tersebut tercermin dalam pemaparan berikut: “Kalau NA lebih sering pakai untuk cari yang memang nggak ada di buku aja. Kalo RE udah sama guru les nya.” (TT/O/31-01-2018). Pendapat tersebut diperkuat dalam wawancara kepada anak yang menyatakan bahwa :“Kalo cuma ada PR paling

seminggu 4-5 kalo ada yang susah.” (NA/A1/10-02-2018). “Jarang.” (RE/A2/10-02-2018).

Berdasarkan pendapat tersebut dapat diketahui anak hanya menggunakan internet untuk mengerjakan pekerjaan rumah yang ia rasa sulit. Selebihnya, RE justru meminta bantuan dan bimbingan kepada guru lesnya. Data tersebut kemudian dibandingkan dengan temuan observasi yang dilakukan. Di dalam data dokumen, terlihat beberapa riwayat pencarian yang terlihat. NA juga terlihat kadang – kadang menggunakan internet ketika memiliki pekerjaan rumah yang sulit. Terlihat dari data dokumen tersebut, internet dimanfaatkan salah satunya terlihat pada mata pelajaran Bahasa Jawa, dimana sumber dibuku berupa kata Krama Inggil sangat sedikit, sehingga anak mencari pengertian kata tersebut di internet. Dengan memanfaatkan mesin pencari *google*. Sedangkan selama observasi yang dilakukan dari tanggal 8 Januari baik NA dan RE, hasil observasi menunjukkan bahwa NA dan RE tidak mengakses internet untuk keperluan mengerjakan pekerjaan rumah. Setiap hari, RE mengerjakan tugas dan pekerjaan rumahnya dibantu guru les nya. Dari data tersebut peneliti memberikan kesimpulan bahwa intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi mengerjakan pekerjaan rumah tergolong hanya kadang-kadang jika anak menemui kesulitan. Dalam mengerjakan pekerjaan rumah, anak terlebih dahulu mencari dibuku, atau berkonsultasi dengan guru les.

4) Tugas yang Sering Memanfaatkan Internet

Dari data yang didapatkan sebelumnya, anak menggunakan internet ketika menemui kesulitan terutama ketika mengerjakan pekerjaan rumah. Maka kemudian dapat dicari tahu seputar mata pelajaran apa yang dirasakan anak lebih memerlukan internet sebagai sumber belajar. Hal ini didukung dari jawaban anak, yang berpendapat menurut hasil wawancara berikut:

“Kalo di *google* ngerjain PR mapel Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, sama Matematika. Bahasa Jawa soalnya bahasanya kadang nggak tau. Nek Bahasa Indonesia biasanya kalo di buku nggak ada trus cari, Kalo Matematika juga biasanya di buku nggak ada caranya.” (NA/A1/10-02-2018)

“Nek pas gak les ada yang susah mbak tapi jarang.” (RE/A2/10-02-2018).

Menurut pendapat tersebut terlihat bahwa memang mata pelajaran Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia dan Matematika adalah yang sering diakses. Terutama Bahasa Jawa adalah mata pelajaran yang sering NA temui kesulitan. hal ini karena kata-kata sulit dipahami. NA juga kadang-kadang kesulitan pada mata pelajaran Matematika dikarenakan di buku tidak tercantum cara pengerjaannya. Sementara menurut versi orangtua, hasil wawancara pada hari Jumat 31 Januari 2018 mengatakan bahwa tugas yang sering menggunakan internet adalah Matematika, Bahasa, IPA.

Data tersebut dilengkapi dengan hasil dokumen yang terlihat ia mengakses *google* untuk keperluan mengerjakan pekerjaan rumah yaitu pada situs *search engine* <https://google.com/> dengan *key word* “Apa Bahasa Indonesianya “. NA menjawab: “itu buat PR bahasa Jawa mbak, tapi lupa nyari kata apa”. (10 Februari 2018)

Internet dimanfaatkan salah satunya terlihat pada mata pelajaran Bahasa Jawa, dimana sumber dibuku berupa kata Krama Inggil sangat sedikit, sehingga anak mencari pengertian kata tersebut di internet. Selain itu, NA juga mencari referensi pekerjaan rumah di internet tentang nama lain dari tokoh-tokoh wayang ketika NA tidak bisa menemukannya pada buku Pepak Bahasa Jawa miliknya. NA mencari contoh gambar di internet yang sama persis dengan yang dibuku agar memudahkannya menemukan nama tokoh yang dicari. Dalam hasil wawancara NA juga menyebutkan bahwa penggunaan internet juga dilakukan ketika dahulu NA mendapatkan tugas untuk mencari gambar –gambar tokoh wayang dari gurunya. (10 Februari 2018).

Berdasarkan hasil wawancara pada tanggal 10 Februari 2018 juga diketahui bahwa internet dipakai sebagai referensi dalam tugas KTK. NA mengatakan bahwa ketika NA mendapat tugas membuat kerajinan, ia kemudian mencari contoh kerajinan dari *Youtube*, setelah melihat *Youtube*, NA kemudian dapat menirukan membuat bunga mawar dari koran. Sementara RE, sehari-hari lebih sering mendapatkan pekerjaan rumah Matematika dan IPS, dimana RE juga berpedoman hanya pada buku. Sementara ketika mendapatkan tugas KTK, RE juga memanfaatkan internet dengan mengakses *Youtube*. RE pernah membuat rumah dari stik es krim, Mobil dan kereta dari kardus, lalu membuat rumah dari lego. RE merasa mudah dalam membuat permainan –permainan tersebut dan langsung dapat mengikuti tutorial yang ada, hal ini karena RE juga sering mengakses permainan- permainan yang kemudian sering RE praktekkan.

Dari data tersebut, dapat ditarik kesimpulan bahwa tugas yang sering menggunakan internet adalah yang bersifat eksak dan non eksak yaitu seperti Matematika, Ketrampilan (KTK) dan juga Bahasa Daerah.

5) Penggunaan Internet pada Waktu Luang

Ketika libur, hasil wawancara menunjukkan bahwa orangtua lebih sering melihat anak bermain *game* bersama teman-temannya dan mengakses *youtube*. Orangtua memang membolehkannya dikarenakan anak tetap membutuhkan hiburan. Berikut merupakan kutipan dari hasil wawancara dari orangtua anak :

“Heeh memang.. sering.. *Game* sering . lebih seringnya *game*. Jadi seharian misal kalo libur gitu pegang HP saya liat gitu ya nge *game* kalo nggak *youtube*. Jadi kalo libur gitu males kan ya belajar ya hhe tapi kalo hari biasa memang saya kasih waktu sih, nggak setiap hari harus. Jadi kalo libur pas temen nya dateng misal disini pada bawa hp semua itu mbak tahu kalau disini ada *wifi* gratis, jadi ya memang saya pantau lihat apa yang mereka buka ya itu tadi *game*, *youtube*. Kalo NA biasanya sih lebih cenderungnya sih main diluar soalnya temen temennya banyak, tapi kalo nggak ada ya dia larinya kesitu ke hp atau tablet.” (TT/O/31-01-2018).

Hal ini juga ikut didukung oleh hasil wawancara kedua anak SD tersebut mengenai apa yang anak lakukan di hari libur, yang menyatakan bahwa:

“Liat *youtube*. tentang makanan. Kadang –kadang liat yang tentang *Kampung Cyber*. Lebih sering *Whatsapp* sama *youtube*. Kalo libur lebih sering main sama temen. paling pulang main cuma pegang bentar.” (NA/A1/10-02-2018).

Sementara hasil wawancara dari RE menyebutkan bahwa ketika libur RE sering memainkan permainan dengan teman-temannya. RE senang bermain salah satu permainan yang memang sedang digandrungi belakangan ini, yaitu permainan COC dan minicraft.



Gambar 8. *Game COC* yang selalu dimainkan

Hal ini diperkuat dengan hasil pengamatan yang dilakukan pada tanggal Minggu 11 Februari 2018 Pada waktu luang, durasi penggunaan internet terlihat lebih lama dari hari sekolah, yaitu sekitar 3 jam yang dipergunakan untuk mengakses media sosial dan permainan. Namun demikian, anak tetap menghabiskan waktunya untuk bermain dengan temannya. Saat libur, dalam selang waktu pukul 10.17- 11.25 NA terlihat membuka ponsel, dan mengakses WA. setelah menonton TV, sekitar pukul 14.00-16.00, NA mengakses *youtube*, dan WA. NA melakukan chat dengan grup di kelas dan keluarganya, kemudian menonton video *youtube* tentang makanan. Ketika pukul 16.00- 17.00 NA bermain sepeda dan dilanjutkan bermain engklek di plataran dengan 3 teman. pada pukul 17.00-18.00.

Sementara RE, setelah sarapan. pada pukul 11.30-12.22 RE terlihat bermain permainan *minicraft* pukul 12.30 -13.00 kemudian dilanjutkan makan siang dan nonton TV. Pada pukul 13.00- 15.00 RE mengakses *youtube masih mengakses video lucu prank*, Kemudian 15.00- 16.00 Main sepeda dan lanjut main di plataran 16.00- 18.00. Pada hari libur, RE lebih sering bermain *game* dan *youtube* ,dengan durasi hampir 3 jam. Berdasarkan hasil triangulasi sumber dan teknik, maka didapatkan data bahwa ketika hari libur, dan ketika ada waktu

luang, anak cenderung mengakses fasilitas internet untuk keperluan hiburan dengan durasi waktu sekitar 1-2 jam lebih lama dari hari –hari biasanya.



Gambar 9. *Game Minicraft* yang dimainkan

Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pula bahwa anak mulai mengenal media sosial. Dalam pengamatan, NA terlihat cukup intens dalam memakai internet untuk keperluan *Whatshapp*. Terlihat tiap harinya, NA mulai membuka *whatsapp* ketika pulang sekolah pukul 14.00 NA sering *chatting* di grup teman sekelasnya “EZDEKAPE CLASS 5”, dan berkomunikasi dengan keluarganya sekitar pukul 14.30 dan 14.40. Dalam data tampilan menu bar, RE terlihat tidak memiliki media sosial. RE juga tidak memiliki akun *youtube*. (Rabu 07 Februari 2018). Hasil penelitian tersebut dapat disimpulkan bahwa ketika libur, orangtua lebih sering melihat anak bermain *game* bersama teman-temannya dan mengakses *youtube*. Namun orangtua memang membolehkannya dikarenakan sebagai hiburan. Anak kadang-kadang juga pergi bermain bersama temannya

6) Intensitas Tempat Ketika Mengakses Internet

Berdasarkan wawancara dengan orang tua siswa pada hari Jumat 31 Januari 2018, dalam mengakses internet anak akan cenderung lebih sering mengakses internet di rumah, hal ini dikarenakan di sekolah penggunaan *gadget*/gawai tidak diperbolehkan. Hal ini dibuktikan dalam hasil pengamatan yang dilakukan, selama pengamatan pada tanggal 6-11 Januari 2018, hasil pengamatan dapat diketahui bahwa anak lebih sering mengakses internet di rumahnya, hal ini dikarenakan sekolah tidak memperbolehkan penggunaan gawai. Sementara menurut keterangan langsung dari NA dan RE dalam wawancara tanggal 6 dan 7 Februari 2018, NA dan RE sama-sama mengatakan rumahlah yang sering ditempati ketika mengakses internet.

Dari data tersebut berdasarkan triangulasi sumber dan teknik yang dilakukan, peneliti menyimpulkan Anak lebih sering mengakses internet di rumah dikarenakan ketika di sekolah, penggunaan *gadget* belum diperbolehkan.

7) Penggunaan Internet untuk Media Sosial

Orang tua berpendapat di dalam wawancara pada hari Jumat 31 Januari 2018 bahwa anak memang mulai mengenal media sosial, dan anak juga ada yang belum merasa tertarik dengan dunia media sosial. Hal ini dapat dilihat dirinci dalam kutipan wawancara sebagai berikut:

“Media sosial anak saya yang pertama pakai, kalo yang RE enggak karena belum tertarik kesitu, tapi kalo *game* itu iya tapi saya kebetulan 24 jam jadi bisa mantau. Hanya NA itu yang punya media sosial, memang saya bolehin, karena orang tua kan kerja to, kadang kadang, barusan aja ini, jadi biar ada komunikasinya, terpantau gitu kemana, jadi kita nggak usah nyari nyari.”

Alasan penggunaan media sosial juga disampaikan anak melalui hasil wawancara yang menyatakan bahwa:

“Media sosial dari kelas 4. *Whatsapp* aja. buat ngobrol sama temen, sama tanya ada PR apa enggak. ada grup kelas. kalo yang itu temen temen. kemaren itu guru nya sempet ada di grup, tapi trus keluar.” (NA/A1/10-02-2018).

Hasil wawancara dengan RE (Rabu 07 Februari 2018), menyatakan bahwa RE tidak memakai media sosial dikarenakan memang lebih menyukai membuka *youtube* dan *game*. Hasil wawancara tersebut, dapat terlihat ketertarikan anak menggunakan media sosial memang mendapatkan izin dari orangtua. Hal ini juga disesuaikan dengan kebutuhan anak. Sementara itu, anak yang cenderung lebih menyukai *game*/permainan, merasa belum mempunyai ketertarikan untuk menggunakan media sosial. Dari hasil observasi, dari narasumber NA, sudah memiliki satu akun media sosial yaitu *Whatsapp* yang memang diperbolehkan orangtuanya. Tetapi untuk narasumber RE, terlihat tidak memiliki media sosial, maupun akun *youtube* yang sering RE akses. Berdasarkan data tersebut, peneliti kemudian memberikan kesimpulan bahwa anak ada yang sudah menggunakan media sosial seperti *Whatsapp* dan ada yang belum mengenal media sosial karena lebih tertarik pada *game*.

8) Keintensitasan Penggunaan Internet sebagai Sumber Belajar atau Hiburan

Berdasarkan penggunaan internet sebagai media sosial, dapat dilihat juga bagaimana ke intensitasan anak menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (*game*/ media sosial). Berdasarkan wawancara, dapat anak menyatakan bahwa anak lebih cenderung menggunakan internet sebagai media hiburan, bukan sebagai sumber belajar. Dalam durasi satu hari, NA

menyatakan lebih sering mengakses media sosial, sementara RE mengatakan lebih sering mengakses *youtube* dan permainan. Hal ini diperkuat oleh pendapat orangtua, yang menyatakan dalam kutipan wawancara berikut:

“Memang kenyataannya lebih ke hiburan ya kalo anak pakainya. Tapi kalo saya juga tetap menekankan ke pendidikan jadi saya kasi tau itu kalo ada plus minus nya. kalo kamu manfaatkan untuk baik, ya kamu cepet pinter, jadi tak kasih dua pilihan tapi ya saya arahkan kesitu, tapi saya juga nggak mau membatasi dia juga butuh hiburan jadi nggak harus pendidikan terus. Siapa tau anak saya dengan seneng hiburan yang mendidik itu menuju ke bakatnya dia, jadi membimbing dia pamanya senang masak, seneng ini, nah itu jadi saya nggak batasi harus belajar gitu nggak. jadi siapa tau dengan dia cari-cari seperti itu karena pasti dia punya bakat bakat sendiri sing iso menuntun itu lo. Jadi belajar bisa lewat banyak cara sih mbak.” (TT/O/31-01-2018).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut dapat diketahui keintensitasan anak menggunakan internet adalah sebagai sumber hiburan. Namun demikian, orangtua tetap menekankan ke arah pendidikan. Orangtua juga tidak membatasi anaknya mengakses hiburan, dikarenakan belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara.

Secara garis besar, dapat disimpulkan berdasarkan hasil triangulasi sumber dan teknik bahwa menurut hasil penelitian, yang diakses anak setiap harinya adalah berhubungan dengan video *youtube*, permainan, dan media sosial. Apalagi ketika hari libur, intensitas menggunakan internet sangat dominan digunakan hanya sebagai sumber hiburan dengan durasi waktu yang lebih lama. Hal ini menjadikan intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran tergolong sangatlah jarang. Anak lebih sering atau selalu menggunakan buku dalam belajar. Namun demikian di dalam mengerjakan pekerjaan rumah, internet ternyata masih dipakai anak terutama ketika anak menemui kesulitan yang tidak terdapat pada buku. Namun secara garis besar, anak masih cenderung

sangat intens menggunakan internet sebagai sumber hiburan (*game/ media sosial*) daripada sebagai sumber belajar. Hal ini ditanggapi orangtua dengan positif, dimana orangtua menilai bahwa pendidikan dan pembelajaran dapat di dapat dari berbagai cara untuk pengembangan potensi anak.

e. Fasilitas-Fasilitas Internet yang Diakses Anak di *Kampoeng Cyber*

1) Kecenderungan Mengakses Situs Pendidikan atau Situs Lain

Orangtua sudah cukup hafal dan mengetahui fasilitas –fasilitas internet apa saja yang sering diakses anak. Menurut pendapat dari orangtua, anak memang memiliki kecenderungan dalam mengakses situs yang bersifat hiburan, seperti dalam kutipan wawancara berikut: “Untuk anak lebih sering akses ke hiburan jadi cuma sekedar hiburan , kalo buat belajar sih ya tadi ya, jarang ya mbak,” (TT/O/31-01-2018).

Hal ini sejalan dengan yang dikatakan anak, dalam wawancara pada tanggal 6 dan 7 Februari 2018, NA menyebutkan bahwa yang sering diakses adalah *youtube* tentang kuliner dan *Whatsapp*. Sementara RE adalah *youtube* berupa video bola, lagu bola dan *game* COC. Hal ini diperkuat dengan hasil pengamatan yang kemudian dapat dijabarkan menjadi tabel berikut:

Dari himpunan data pengamatan dan wawancara, dapat disimpulkan diketahui bahwa NA dan RE memiliki kecenderungan untuk mengakses situs/ layanan hiburan. Jenis hiburan yang sering diakses adalah sama-sama berupa video yang berkaitan dengan kesukaan anak terhadap suatu hal, yaitu berhubungan dengan memasak, kuliner, kartun, serta sepakbola, segala video

tentang lawakan atau humor, permainan *online*. Hal ini dikarenakan dalam mengakses internet, anak tidak mempunyai batasan *kuota limited*, sehingga menonton *youtube* akan terasa sangat lancar dan mudah. Selain itu, *game online* juga sering diakses karena RE memiliki kecenderungan mulai kecanduan salah satu permainan *online* tersebut.

2) Jenis Hiburan yang Sering Diakses

Ketika anak diketahui sering mengakses media hiburan, maka jenis hiburan yang sering diakses dapat dilihat dan dikelompokkan. Hasil penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sangat disayangkan, dengan akses internet yang begitu mudah, praktis dan aman setiap harinya, anak justru memiliki kecenderungan lebih intens untuk mengakses situs/ layanan hiburan disamping layanan pendidikan. Hasil tersebut kemudian dibandingkan dengan hasil studi dokumen Sehingga dapat diketahui bahwa melalui data hasil studi dokumen, fasilitas yang sering diakses anak adalah *youtube* berupa sepak bola, lagu sepak bola, suporter wanita bola, lagu dangdut, lagu barat, lagu korea, video permainan situs berita baru kemudian adalah *google* yang dipakai sebagai referensi belajar.

Sementara hasil selama pengamatan dari tanggal 6 Januari 2018 yang diakses adalah berhubungan dengan memasak, kuliner, kartun, serta sepakbola, segala video tentang komedi atau humor, *games online* dan *offline*, namun dalam observasi, terlihat beberapa konten yang menuju pada hal-hal yang dewasa berupa lagu-lagu dangdut. Hasil data yang dihimpun dari pengamatan dan studi dokumen tersebut menunjukkan hasil yang memiliki kecenderungan sama, sehingga dapat kesimpulan dari triangulasi tersebut adalah anak adalah menggunakan internet

untuk mengakses fasilitas hiburan, dimana hiburan yang anak sering akses adalah hiburan yang sama-sama berupa video dimana berkaitan dengan kesukaan anak terhadap suatu hal, *youtube* dan *games* tentang kesukaannya.

3) Dampak/Kekurangan yang Dirasakan dari Pemakaian Internet

Berbagai kegiatan dan aktifitas anak dalam berselancar di internet yang nampak tersebut, memiliki sisi positif yang ditangkap oleh orangtua, seperti dalam kutipan wawancara berikut:

“Kalau RE itu *youtube* tentang bola, kaos bola, sama lagu bola sama *game*. Kalo NA *youtube* tentang makanan. NA bilanganya makanan, itu karena dia kan sukanya memasak. trus adiknya itu suka nya *game* kaya mainan gitu yang dipandu dari *youtube*, misal bikin mainan dari kerdus, lha dia sukanya disitu, sisi-sisi positifnya disitu “(TT/O/31-01-2018).

4) Cara Meminimalkan Dampak Negatif Internet

Berdasarkan wawancara yang dilakukan dengan orangtua, diketahui bahwa untuk waktu belajar sekarang ini tidak terlalu mengganggu, karena anak mempunyai kesadaran ketika waktu belajar tiba. Namun jika memang kecanduan *game*, anak dapat lupa waktu, dan orang tua harus bersikap tegas. Hal ini juga dikarenakan anak yang menyatakan dalam wawancara tanggal 6 dan 7 Februari 2018 bahwa dulu anak pernah lupa makan, mandi, dan mengerjakan pekerjaan rumah. Anak pun merasa keasyikan main dengan teman yang sama-sama memainkan gawainya.

Walau demikian, orangtua tetap menghadapi dampak negatif tersebut. Orangtua selalu memberi tahu tentang dampak positif dan negatif internet, sehingga orangtua akan menyita jika memang anak sudah lupa waktu belajar seperti dalam kutipan berikut:

“Pertama itu tadi saya kasih tau ini lo plus nya ini minus nya ini, seperti itu. Jadi saya kasih tau , tapi kalo saya liat waktunya ini masih megang ini yo saya sita gitu lo. Selalu saya awasi.” (TT/O/31-01-2018).
Dari data wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa orangtua berusaha memberi tahu tentang dampak positif dan negatif internet, orangtua juga memantau anak, serta berlaku tegas.

5) Kepuasan dengan Layanan Internet *Safety Kampoeng Cyber*

Sejauh ini, orangtua tetap merasa puas dengan layanan internet *safety* karena jaringan cukup cepat. Kepuasan tersebut tercermin dalam pendapat wawancara berikut:

“Sejauh in puas yo karena aman, tapi memang karena banyak yang ngikut emang beberapa kali itu, *error* kabelnya atau apa, Kalo kita cuma mengikuti dari pak RT misal dari kecepatan, kita baru merasakan enak kalo lancar, kadang ya sering putus, tapi trus lancar.”

Dari wawancara tersebut dapat disimpulkan bahwa orangtua sudah merasa puas dengan layanan internet *safety* karena jaringan internet cukup cepat. Kepuasan terhadap layanan internet masih berpatokan kepada kecepatan sebagai tolak ukur utama sebagai pendukung dalam kelancaran pemakaian internet.

6) Harapan Program Lain

Orangtua hanya mengikuti program yang memang dikenalkan olah pengurus Kampung. Edukasi yang ada cenderung lebih spesifik yaitu penggunaan

internet untuk anak, dan program yang lebih diharapkan adalah cara perawatan (*maintenance*) perangkat teknologi agar awet seperti dalam kutipan berikut :

“Sampai saat ini tidak ada program khusus untuk anak ya mbak, paling cuma pelatihan awal aja 5 kali di lab komputer di Atmajaya. Sekarang edukasinya cenderung lebih spesifik misal penggunaan internet untuk anak, untuk orang tua memang sering ada tapi nggak begitu sering, tapi ada. Pengen ada pelatihan mengenai *maintenance* nya aja. yang berkaitan dengan kerusakan, Kayak khursus yang menunjang dalam hal IT. Kalo program untuk anak itu belum ada program, soalnya kita ngikut aja.” (TT/O/31-01-2018)

Untuk program yang khusus untuk anak, memang belum pernah ada.

Menanggapi hal tersebut, pendiri *Kampoeng Cyber* mengemukakan bahwa:

“Kalo sekarang sih secara infrastruktur sudah bagus, sudah memadai, cuma pemanfaatan yang masih kurang banyak yang mau mencoba bikin *website* atau apa, ya pemanfaatannya aja yang masih kurang, kita berusaha mengajak warga, yaa mungkin besok akan diadakan pelatihan lagi. Kalo khusus untuk anak, kita belum mencoba seperti *membuat e-learning* karena nggak ada sumber daya SDM nya masih kurang, untuk ikut didalam mengembangkan, kalo warga ya pengennya ada, tapi kan nanti yang menjembatani itu lho, kan butuh trainer juga to, sebenarnya kalo kita sendiri yo kan kekurangan orang juga. untuk akses Informasi ya sebenarnya kan kalo kita ingin menginformasikan ke warga caranya banyak, antara lain di *website siwargapatehan* itu ada banyak informasi dan bisa didownload tapi tidak terlalu update informasinya, biasanya kita informasikan ke warga dulu, lalu diwebsite se kelurahan itu juga diupload kemudian bisa dibaca dan diunduh juga.”

Dari wawancara tersebut dapat dilakukan triangulasi sumber dan disimpulkan secara infrastruktur, *internet safety* di *Kampoeng Cyber* sudah dirasa bagus dan memadai, namun secara pemanfaatan yang masih dirasa kurang. Belum ada program yang memang dibangun untuk anak-anak dikarenakan masih kurangnya sumber daya yang tersedia.

B. Pembahasan

1. Pemahaman serta Sikap Peserta Didik terhadap Konsep Internet sebagai Sumber Belajar

Pemahaman dan sikap peserta didik dengan adanya internet yang dijadikan sebagai sumber belajar penting untuk memudahkan peserta didik dalam kegiatan belajar. Pemahaman tentang konsep internet sebagai sumber belajar, bagaimana memanfaatkan internet sebagai sumber belajar sangat penting agar peserta didik tidak salah dalam memanfaatkan internet untuk kepentingan pembelajaran. Menurut hasil penelitian, diketahui bahwa anak sudah lancar dan sikap anak sangat peka, terbuka terhadap teknologi, sehingga anak sudah mulai dapat mengoperasikan berbagai jenis teknologi seperti: telepon pintar, komputer, laptop dan tablet bahkan dari sebelum sekolah. Pengenalan orangtua mengenai internet sedari kecil inilah membuat anak mulai memahami tentang internet dapat dijadikan sumber belajar. Anak belajar berbagai hal, sehingga paham mengenai berbagai jenis manfaat internet. Hal ini sesuai pendapat (Syaripudin, 2011: 10) yang menyatakan penting pula diperhatikan bahwa saat anak *online*, upayakan agar anak mengunjungi berbagai macam situs, tidak sekedar satu-dua situs favorit anak saja.

Anak mengetahui pula cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar dengan bimbingan orangtua pada awalnya, kemudian anak dapat mengerti bahwa internet juga bermanfaat salah satunya untuk mengerjakan tugas/pekerjaan rumah. Anak yang sudah mampu mengoperasikan internet bahkan sejak awal SD tersebut sesuai dengan pendapat Cahyaningsih, bahwa Internet kini telah masuk

ke penjurur kehidupan masyarakat, sehingga semua orang mampu memanfaatkannya tanpa memandang status sosial, usia, dan jenis kelamin. (Cahyaningsih, 2009: 24).

Anak mulai memahami komputer, laptop, dan *smartphone*/ponsel pintar karena dibimbing oleh orangtuanya. Hal ini seperti halnya yang diutarakan (Syifa & Hanggara, 2013: 366) bahwa melihat perkembangan zaman yang semakin pesat, sudah menjadi sebuah keharusan untuk memperkenalkan anak-anak dengan berbagai media informasi dan teknologi yang ada. Hal ini bertujuan untuk meminimalisasi jumlah anak yang gagap teknologi .

Anak belajar berbagai hal, sehingga paham mengenai berbagai jenis manfaat internet. Seperti dalam pendapat (Syaripudin, 2011: 9) dengan makin banyaknya piranti yang bisa terkoneksi dengan internet, anak-anak makin mudah untuk memasuki dunia *online*. Bukan hanya dari komputer saja, namun juga dari ponsel anak. Menurut hasil tersebut peneliti menyimpulkan bahwa anak cenderung menjawab bahwa manfaat internet adalah dapat mengakses berbagai hiburan, seperti *game* dan *youtube* serta untuk mencari sesuatu. Anak sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik dimana tahu manfaat dan fungsi dari internet. Hal ini sesuai pula dengan pendapat (Syaripudin, 2011: 9) bahwa semakin dewasa si buah hati, anak makin lihai dalam berselancar di internet melebihi para orang tua.

Pemahaman anak tentang manfaat internet yang dapat dijadikan sebagai sumber belajar nampak dikarenakan orangtua diketahui ikut andil dalam memberikan pemahaman bahwa internet dapat dijadikan sumber belajar tersebut.

Hal ini selaras dengan pendapat bahwa orangtua juga harus mengajarkan anak menggunakan barang sesuai fungsinya, karena tujuan utama pemberian *gadget* pada anak untuk memperoleh informasi tentang pelajaran, kemudian mempermudah dalam sosialisasi antar teman. (Fahriantini, 2016: 50)

Anak sudah mengetahui internet dapat digunakan untuk sumber belajar. Hal ini dikarenakan karena anak SD juga memanfaatkan *browser* yang ada di untuk mencari sesuatu yang belum diketahui. Hal ini sesuai dengan pendapat yang dinyatakan (Dilaga dan Siregar, 2004: 6), apabila dikaitkan dengan pendidikan, maka internet memiliki peran yang sangat potensial dalam penyedia sarana belajar siswa. Hal ini tampak dari salah satu fungsi internet yaitu *resources discovery*, di mana internet mampu menyediakan direktori mengenai dokumen-dokumen (elektronik) yang dimiliki oleh suatu perpustakaan, yang dapat diakses dengan menelusuri katalog *onlinenya*. Selain itu fasilitas *www* pada internet juga banyak membantu, karena fasilitas ini menyediakan beragam informasi, termasuk bidang pendidikan, yaitu dengan penyediaan artikel-artikel lepas, makalah, hasil penelitian, serta informasi lainnya, yang dapat menyelesaikan tugas – tugas sekolah.

2. Ketersediaan Internet sebagai Sumber Belajar

Dari hasil penelitian, peneliti menyimpulkan bahwa jaringan internet memang sudah dikembangkan menurut kebutuhan warga. Kecepatan internet ditambah guna mempermudah akses informasi. Anak pun dapat dengan mudah memanfaatkan internet di dalam rumah sendiri hal ini menunjukkan internet

dikembangkan dengan mudah, murah, aman, dan nyaman untuk anak SD. Dan orangtua turut mengawasi anak. Hal ini sesuai dengan pendapat (Fahriantini, (2016: 52) bahwa pola pikir orangtua pun harus mengimbangi anak dalam penggunaan *gadget* anak, apalagi didukung dengan fasilitas internet sehingga anak bebas untuk mencari informasi dan mengunduh konten apa saja yang anak inginkan, oleh karena itu orangtua harus mengajak anak untuk berfikir dan memahami agar anak tidak berselancar sendiri dalam dunia maya atau internet dan memahami bahaya penggunaan *gadget*.

Sehingga secara keseluruhan, orangtua sudah ikut mendukung prasarana yang dibutuhkan dan kecepatan internet yang ada sudah memadai, orangtua pun menanggapi dengan baik bahwa internet sudah berkembang dengan baik dan aman untuk anak. Hal inilah yang membuat anak lebih nyaman dan bahkan selalu memanfaatkan internet di rumah sendiri dengan mudah. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nugrahini, 2015: 39-41) yang mengatakan ketersediaan internet sangat penting dalam pemanfaatannya sebagai sumber belajar. Apabila ketersediaannya terbatas atau bahkan tidak ada, jaringan yang kurang bagus, dan tidak ada fasilitas yang digunakan untuk mengakses internet, maka pemanfaatannya pun tidak dapat maksimal.

Anak sudah dapat mengoperasikan komputer, laptop, tablet dan telepon genggam, dan sudah memiliki telepon pintar sendiri. Anak lebih menggunakan *smartphone* sebagai prasarana yang disediakan oleh orangtua dan dipakai sehari-hari. Hal ini sesuai dengan pendapat (Soemartono, 2016: 3) anak yang lebih sering menggunakan *smartphone* selalu mengalami peningkatan. Terkait survei

terbaru *mobile internet* anak, *smartphone* menempati peringkat dua paling digunakan pengguna, sedangkan gabungan antara *smartphone* dan laptop menjadi yang paling banyak. Komputer meja saja semakin kecil porsinya.. Orangtua pun menanggapi bahwa ketersediaan jaringan yang ada di *Kampoeng Cyber* sampai saat ini dirasa bagus dan aman. Hal ini sesuai menurut (Potter dan Perry, 2006: 15) bahwa rasa aman merupakan kondisi dimana seseorang bebas dari cedera fisik dan psikologis dan dalam kondisi aman dan tentram.

Orangtua mengapresiasi internet yang dikembangkan adalah internet yang *safety* atau aman untuk anak. Internet yang digunakan adalah internet dimana anak bebas mengakses berbagai portal berita, hiburan dan lainnya tetapi sudah difilter. Situs yang di filter adalah situs porno, situs penyebar *hoax*, beberapa situs *game online* yang bertujuan untuk menciptakan internet yang aman untuk semua. Hal ini sesuai dengan yang dimaksud *internet safety* menurut (Khairuni, 2016: 92) adalah proses penggunaan internet (jaringan global) secara bijak dengan cara memaksimalkan dampak positif internet sekaligus meminimalkan dampak negatifnya yang ditujukan dengan melibatkan peran keluarga (orang tua), guru/dosen, komunitas/asosiasi atau lembaga pelatihan, serta anak/remaja atau siswa didik.

3. Ketepatan Fungsi Internet sebagai Sumber Belajar

Menurut hasil penelitian, bahwa internet sudah dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki anak, hal ini dikarenakan anak membutuhkan contoh yang bervariasi di dalam mengerjakan

tugas atau pekerjaan rumah anak. Hal ini sesuai dengan (Darmawan, 2014: 8) yang mengungkapkan siswa dapat dengan mudah mengakses informasi-informasi yang dibutuhkan demi menunjang proses belajar. Salah satunya adalah mencari informasi tentang materi-materi yang ada. Hal tersebut akan memudahkan siswa dalam mencari materi yang mungkin belum tersampaikan oleh guru dan atau tidak tercantum dalam buku pegangan anak. Namun jika digunakan sebagai sumber belajar yang utama, dirasa belum efektif dikarenakan orangtua lebih menganjurkan tetap berpedoman ke buku dan belajar secara *face to face*.

Anak menggunakan internet sebagai sumber belajar dengan cara yang sederhana, yaitu hanya sekedar membaca, tanpa melakukan pengunduhan. Pengunduhan justru dilakukan untuk mencari hal-hal yang berkaitan dengan kegemaran anak. Internet cukup menjadi sumber belajar yang tepat dikarenakan lebih praktis karena kemudahannya didalam melakukan pencarian hal-hal yang memang tidak terdapat pada buku. Dalam hal ini internet dipilih sebagai salah satu alternatif pertama untuk menjadi bantuan ketika anak menemui kesulitan. Penggunaan kata-kata kunci di dalam pencarian juga akan mempermudah anak menemukan referensi anak ketika belajar. Hal ini serupa bahwa konten internet pada saat ini dapat diakses secara bebas. Internet memberi dampak positif bagi anak dimana dapat membuat anak mendapatkan kemudahan terhadap informasi serta kemudahan untuk menjalin komunikasi dengan jarak yang jauh (Syifa & Hanggara, 2013: 365).

Hal ini juga selaras dengan pendapat yang dijelaskan oleh (Rusman, 2015: 344), bahwa menggunakan internet dengan segala fasilitasnya akan

memberikan kemudahan untuk mengakses berbagai informasi untuk pendidikan yang secara langsung dapat meningkatkan pengetahuan siswa bagi keberhasilannya dalam belajar. Internet merupakan sumber informasi utama dan pengetahuan, melalui teknologi dapat dilakukan beberapa hal, salah satu diantaranya untuk penelusuran dan pencarian bahan pustaka.

Anak yang sudah mengetahui, dan mengetahui cara menggunakan internet, juga mampu menilai apakah sumber yang didapatkan lengkap atau tidak, ia akan mengunduh atau tidak dan membandingkan kemudahan serta kualitas materi yang didapatkan dari internet. Hal ini sesuai dengan pendapat (Nugrahini, 2015: 39-41) Setelah peserta didik paham dengan konsep internet sebagai sumber belajar, selanjutnya peserta didik juga harus mengerti bagaimana ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar. Peserta didik harus mampu menilai apakah internet dapat memberikan informasi tentang pembelajaran secara lengkap, apakah tersedia buku-buku yang dapat di-*download*, apakah pencarian materi di internet lebih mudah dibandingkan dengan sumber lain, apakah materi di internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar, dan bagaimana kualitas materi yang diperoleh dari internet.

4. Intensitas Peserta Didik Mengakses Informasi dari Internet

Intensitas peserta didik dalam mengakses informasi dari internet baik melalui jaringan *wi-fi* di sekolah maupun melalui penyedia jasa layanan internet di luar sekolah dapat menunjukkan seberapa besar peserta didik memanfaatkannya untuk kepentingan pembelajaran. Menurut hasil penelitian diketahui bahwa anak

mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam saja sehari. Intensitas anak mencari materi pelajaran di internet tergolong sangat jarang dan orangtua lebih menganjurkan ke buku. Intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi mengerjakan pekerjaan rumah tergolong hanya kadang-kadang. Ketika libur, hasil penelitian menunjukkan bahwa orangtua lebih sering melihat anak bermain *game* bersama teman-temannya dan mengakses *youtube*. Orangtua memang membolehkannya dikarenakan anak tetap membutuhkan hiburan. Hal ini sejalan dengan pendapat (Soemartono, 2016: 3), bahwa anak malah sering menonton video, salah satunya *Youtube*.

Hal ini sejalan dengan kategori keintensitasan penggunaan internet kepada anak usia 7-10 tahun, dimana menurut (Syaripudin, 2011: 10) dalam masa ini, anak mulai intens mencari informasi dan kehidupan sosial di luar keluarga anak. Pada usia ini pulalah anak mulai meminta kebebasan lebih banyak dari orang tua. Anak memang harus didorong untuk melakukan eksplorasi sendiri, meskipun tak berarti tanpa adanya partisipasi dari orang tua. Pada masa ini, fokus orang tua bukanlah pada apa yang dikerjakannya di Internet, tetapi berapa lama dia menggunakan Internet. Pastikan bahwa waktu yang digunakannya untuk menggunakan komputer dan Internet tidaklah menyerap waktu yang seharusnya digunakan untuk variasi aktifitas lainnya. Bukanlah hal yang baik apabila anakanak menghabiskan waktunya hanya untuk melakukan satu kegiatan saja, bahkan untuk hanya membaca buku ataupun menggunakan Internet sekalipun.

Hasil penelitian tersebut dapat dilihat pula bahwa anak mulai mengenal media sosial. Dapat terlihat ketertarikan anak menggunakan media sosial

memang mendapatkan izin dari orangtua. Hal ini juga disesuaikan dengan kebutuhan anak. Hal ini sesuai dengan pendapat Fahriantini, (2016 :54) bahwa memberikan ponsel kepada anak memang bisa memberikan manfaat. Misalnya, orangtua bisa menghubungi anak untuk menanyakan kabar atau sebaliknya, anak dapat menghubungi orangtua kapan saja jika mereka membutuhkan bantuan. Yang harus diingat, ponsel bukanlah pengganti kehadiran orangtua bagi si anak.

Berdasarkan hasil penelitian, bahwa anak lebih cenderung menggunakan internet sebagai media hiburan, bukan sebagai sumber belajar. Namun demikian, orangtua tetap menekankan ke arah pendidikan. Orangtua juga tidak membatasi anaknya mengakses hiburan, dikarenakan belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara. Hal ini juga dijelaskan oleh (Abueva, 2016: 2) bahwa untuk menyiapkan anak berkembang di dunia baru yang gila teknologi, banyaknya waktu yang dihabiskan untuk menghadap layar juga perlu diimbangi dengan kebutuhan anak yang lain, yaitu membaca, bermain *game*, dan bermain dengan teman sebayanya secara langsung.

Ketika anak mengakses hal-hal yang digemarinya, anak juga diharapkan dapat mengembangkan bakat dan potensinya dikemudian harinya. Hal ini ditanggapi orangtua dengan positif, dimana orangtua menilai bahwa pendidikan dan pembelajaran dapat di dapat dari berbagai cara untuk pengembangan potensi anak. Pendapat tersebut sejalan dengan (Mulyasa, 2006: 48) yang mengatakan bahwa sejatinya yang dimaksud sumber belajar dirumuskan sebagai segala sesuatu yang dapat memberikan kemudahan kepada peserta didik dalam memperoleh sejumlah informasi, pengetahuan, pengalaman, dan juga ketrampilan.

Pendapat (Pediatri, 2005: 85) juga mengungkapkan bahwa kecerdasan memang pada mulanya diartikan sebagai kemampuan untuk menyelesaikan persoalan dimana terdapat persepsi bahwa kemampuan untuk belajar berasal dari kapasitas kognitif. Selanjutnya, makna ini harus diperluas dan lebih fundamental.

5. Fasilitas-Fasilitas yang Seringkali Digunakan di Internet

Fasilitas-fasilitas internet yang sering digunakan peserta didik akan menunjukkan seberapa sering peserta didik mengakses internet untuk kepentingan pembelajaran. Orangtua sudah cukup hafal dan mengetahui fasilitas –fasilitas internet apa saja yang sering diakses anak. Menurut pendapat dari orangtua, anak memang memiliki kecenderungan dalam mengakses situs yang bersifat hiburan. Hal ini sesuai dengan pendapat (Soemartono, 2016: 3) bahwa ada tiga jenis konten internet yang biasa dikonsumsi, yakni media sosial, hiburan, berita, dan sisanya baru konten pendidikan. Jenis hiburan yang sering diakses adalah sama-sama berupa video yang berkaitan dengan kesukaan anak terhadap suatu hal, yaitu berhubungan dengan memasak, kuliner, kartun, serta sepakbola, segala video tentang lawakan atau humor, permainan *online*. Hal ini sesuai dengan pendapat Jamal, anak –anak di usia itu belum terlalu bersentuhan dengan media sosial, seperti *Facebook*, *Twitter*, *Path*, dan lain-lain (dalam Soemartono, 2016: 3).

Menurut orangtua, anak cenderung sering mengakses video *youtube* dan *game*. Namun, hal ini ditanggapi orangtua dengan positif, dimana anak juga tetap membutuhkan hiburan. Hal ini sesuai dengan pendapat Abueva, (2016: 2) bahwa keterbukaan terhadap perkembangan teknologi tidak semuanya buruk. Hasil

penelitian pada video *game* dan beberapa media elektronik lainnya dapat meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah, reaksi terhadap rangsangan, meningkatkan kemampuan anak dalam menyimak sesuatu. Mengenai video *game* hanya membuat anak menjadi bodoh, itu hal lain. Penggunaan mesin pencari di internet membuat anak mengalami penurunan kemampuan dalam mengingat dan menemukan sesuatu. Selain itu terdapat beraneka ragam permainan – permainan kreatif dan menantang yang pada umumnya disukai oleh anak-anak. Hal ini secara tidak langsung sangat menguntungkan untuk anak-anak karena mampu memberikan pengaruh besar terhadap tingkat kreativitas anak. (Syifa & Hanggara, 2013: 365).

Orangtua berpendapat bahwa segala sesuatu memiliki kelebihan dan kelemahannya. Orang tua merasakan bahwa kecenderungan anak –anak yang lebih sering mengakses video dan hiburan yang disukai, secara tidak langsung dapat belajar mengarahkan ke ketrampilan mereka secara langsung. Hal ini sesuai dengan pendapat (Sundus, 2018: 2) bahwa *“Electronic devices have much more advanced learning options for children in a fun way than books or older methods. Visual presentations, educational videos, interactive programs, learning tutorial and variety of books available all the time on internet has revolutionized education in a better way”*. Gadget memberikan lebih banyak pilihan dalam belajar dengan lebih menyenangkan daripada buku. Anak senang bermain permainan. Hal itu akan menambah ketrampilan anak dalam berkompetisi dan mengatur strategi. *“Now a day’s technology helps faster and better development of cognitive skills in kids”*. Hal tersebut juga akan menambah *cognitive skills*

yang dimiliki anak. “*The modern gadgets help to develop their learning skills faster as they are more interested in gadgets than books*”. Teknologi membantu mengembangkan ketrampilan belajar anak dengan lebih menarik dari pada lewat buku saja. (Sundus, 2018: 3)

Menurut orangtua, yang juga penting adalah pengawasan. Adakalanya kebebasan internet tersebut juga pasti memiliki kekurangan / dampak negatif juga masih dapat terasa. Orangtua selalu memberi tahu tentang dampak positif dan negatif internet, sehingga orangtua akan menyita jika memang anak sudah lupa waktu belajar. Hal ini sesuai pernyataan (Edy, 2015: 3-4) bahwa perkembangan dan kemajuan teknologi komunikasi semakin membuat orangtua melakukan pengawasan lebih ekstra lagi, jenis dan fungsi *gadget* yang semakin beranekaragam membuat anak dimanjakan oleh *gadget*. Serta sesuai dengan pendapat (Yuliandi dan Artanto, 2011: 29) bahwa jangan biarkan anak-anak asyik dengan gadget. Semua sarana ini memang mengasikkan hingga anak lupa waktu.

Menurut penelitian, dampak negatif yang dirasakan dengan adanya internet adalah akses yang mudah, seperti *youtube* membuat orang tua harus selalu mengawasi terhadap hal – hal yang anak akses. Untuk waktu belajar tidak terlalu mengganggu, karena anak mempunyai kesadaran ketika waktu belajar tiba. Namun jika memang kecanduan *game*, anak dapat lupa waktu, dan orang tua harus bersikap tegas. Hal ini sesuai pendapat (Fahriantini, 2016 :54) bahwa pembatasan penggunaan internet dilakukan para orangtua dengan cara membatasi waktu penggunaan *gadget* anak, waktu luang hanya ada pada waktu-waktu

tertentu seperti *weekend*. Orangtua tidak hanya memberikan batas waktu tetapi juga memberi contoh bagaimana penggunaannya. Edy (2015: 12) juga menjelaskan agar selalu berdiskusi dan bernegosiasi dengan anak mengenai apa saja peraturan berinternet dalam keluarga. Orangtua sebaiknya memberikan batas waktu penggunaan *handphone* kepada anak, tujuannya tentu saja agar tidak memberikan efek candu kedepannya, kemudian juga peraturan ini dibuat agar anak lebih berkonsentrasi terhadap pembelajaran.

C. Keterbatasan Penelitian

Melalui proses penelitian yang dilakukan, peneliti berusaha untuk menggali data tentang pemanfaatan internet *safety* sebagai sumber belajar anak SD di *Kampoeng Cyber* semaksimal mungkin. Akan tetapi, masih terdapat kekurangan karena keterbatasan peneliti. Waktu penelitian yang tidak bisa dilakukan peneliti selama 1 x 24 jam membuat kegiatan penelitian hanya dapat dilakukan setengah hari sesuai anak pulang dari sekolah karena anak baru dapat mengakses ponsel di rumah. Apabila peneliti menunggu dan mengamati anak hingga satu hari penuh, maka akan membutuhkan pengamatan yang lama. Selain itu, karakter anak yang pemalu juga membuat hasil pengamatan dan wawancara kurang maksimal. Oleh karena itu peneliti melengkapi dengan menganalisis data berdasarkan studi dokumen riwayat jelajah dan wawancara dengan narasumber.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka dapat disimpulkan bahwa pemanfaatan internet *safety* sebagai sumber belajar maya sudah digunakan oleh anak SD di *Kampoeng Cyber*, namun masih kurang maksimal. Pemahaman serta sikap anak SD terhadap konsep internet sebagai sumber belajar sudah baik, dapat diketahui bahwa anak sudah lancar dan sikap anak sangat peka, terbuka terhadap teknologi, sehingga anak sudah mulai dapat mengoperasikan berbagai jenis teknologi. Pengenalan orangtua mengenai internet sedari kecil inilah membuat anak mulai memahami tentang internet dapat dijadikan sumber belajar. Anak mengetahui pula cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar dengan bimbingan orangtua pada awalnya, kemudian anak SD dapat mengerti bahwa internet juga bermanfaat salah satunya untuk mengerjakan tugas/pekerjaan rumah.

Ketersediaan internet *safety* sudah sangat memadai, dan mendukung dalam pemanfaatannya ketika digunakan sebagai sumber belajar. Orangtua sudah ikut mendukung prasarana yang dibutuhkan anak dirumah, dan kecepatan internet yang ada sudah memadai, orangtua pun menanggapi dengan baik bahwa internet sudah berkembang dengan baik dan aman untuk anak. Hal inilah yang membuat anak lebih nyaman dan bahkan selalu memanfaatkan internet dirumah sendiri dengan mudah.

Internet sudah dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki anak, hal ini dikarenakan anak membutuhkan contoh

yang bervariasi di dalam mengerjakan tugas atau pekerjaan rumah anak. Anak menggunakan internet sebagai sumber belajar dengan cara yang sederhana, yaitu hanya sekedar membaca, tanpa melakukan pengunduhan. Pengunduhan justru dilakukan untuk mencari hal-hal yang berkaitan dengan kegemaran anak. Internet cukup menjadi sumber belajar yang tepat dikarenakan lebih praktis karena kemudahannya didalam melakukan pencarian hal- hal yang memang tidak terdapat pada buku. Internet dipilih sebagai salah satu alternatif pertama untuk menjadi bantuan ketika anak menemui kesulitan.

Intensitas anak mengakses internet sekitar 2 jam perharinya. Menurut hasil penelitian, yang diakses anak setiap harinya adalah berhubungan dengan video *youtube*, permainan, dan media sosial. Apalagi ketika hari libur, intensitas menggunakan internet sangat dominan digunakan hanya sebagai sumber hiburan dengan durasi waktu yang lebih lama. Hal ini menjadikan intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran tergolong sangatlah jarang. Anak lebih sering atau selalu menggunakan buku dalam belajar. Namun demikian di dalam mengerjakan pekerjaan rumah, internet ternyata masih dipakai anak terutama ketika anak menemui kesulitan yang tidak terdapat pada buku untuk menunjang proses belajarnya di sekolah. Secara garis besar, anak masih cenderung sangat intens menggunakan internet sebagai sumber hiburan (*game/ media sosial*) daripada sebagai sumber belajar. Hal ini ditanggapi orangtua dengan positif, dimana orangtua menilai bahwa pendidikan dan pembelajaran dapat di dapat dari berbagai cara untuk pengembangan potensi anak.

Anak lebih memiliki kecenderungan mengakses fasilitas yang bukan merupakan situs pendidikan, melainkan adalah situs lain yaitu berupa situs layanan hiburan. Jenis hiburan yang sering di akses dalam internet adalah video yang berkaitan dengan kegemarannya di *youtube*, dan media sosial. Dampak negatif / kekurangan internet yang dirasakan memang pernah dirasakan oleh anak dan orangtua, namun orangtua berusaha tetap mengatur dan mengawasi jadwal belajar anak. Orangtua tetap mengingatkan untuk menggunakan internet secara positif. Secara keseluruhan orangtua merasa puas dengan layanan *internet safety* di *Kampoeng Cyber* dan mendukung berbagai program-program lain yang diharapkan dapat semakin menambah pengetahuan/kemudahan anak dalam menggunakan *internet safety* sebagai penunjang proses pembelajaran diluar sekolah.

B. Implikasi

Hasil penelitian menunjukkan pemahaman serta sikap anak SD terhadap konsep internet sebagai sumber belajar sudah baik, anak sudah lancar dan sikap anak sangat peka, terbuka terhadap teknologi. Anak mengetahui cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar awalnya dengan bimbingan orangtua, anak dapat mengerti bahwa internet juga bermanfaat salah satunya untuk mengerjakan tugas/PR. Ketersediaan sarana *internet safety* sudah mendukung dalam pemanfaatannya ketika digunakan sebagai sumber belajar. Anak menggunakan internet sebagai sumber belajar dengan sederhana, yaitu hanya sekedar membaca, tanpa melakukan pengunduhan. Namun, anak masih

cenderung sangat intens menggunakan internet sebagai sumber hiburan(*game*/media sosial) daripada sebagai sumber belajar. Fenomena ini tetap ditanggapi orangtua dengan positif, dimana orangtua menilai bahwa pendidikan dan pembelajaran dapat di dapat dari berbagai cara untuk pengembangan potensi anak. Orangtua merasa puas dengan layanan *internet safety* di *Kampoeng Cyber* dan mendukung berbagai program lain yang dapat semakin menambah pengetahuan/kemudahan anak dalam menggunakan *internet safety* sebagai penunjang proses pembelajaran diluar sekolah. Hasil penelitian tersebut memberikan implikasi, antara lain : 1) implikasi terhadap bagi pengelola kampung *cyber* untuk melakukan evaluasi dan perencanaan program yang lebih mengelola internet sebagai sumber belajar anak, 2) implikasi terhadap orangtua, untuk melakukan pengawasan dan diskusi yang lebih ketat, 3) implikasi terhadap guru, berupa cara pandang internet yang tidak selalu membawa dampak negatif, melainkan internet dapat digunakan sebagai pendukung pembelajaran di luar sekolah.

C. Saran

1. Bagi orangtua, walaupun internet yang ada di *Kampoeng Cyber* sudah dilakukan filterisasi terhadap situs yang berbahaya, namun peneliti menemukan masih ada riwayat akses anak yang menunjukkan pencarian yang kurang pantas dan tidak sesuai dengan umur anak. Maka dari itu, sebaiknya orangtua lebih mengawasi anak dengan membuka riwayat pencarian yang anak akses tiap harinya. Orangtua sebaiknya paham tentang cara melihat

riwayat pencarian tersebut. Selain itu, diskusi atau sharing dengan anak juga diperlukan agar orangtua selalu melakukan komunikasi tentang apa saja yang anak akses. Orangtua juga sebaiknya dapat memberikan batasan waktu penggunaan internet agar anak tidak melupakan waktu belajar.

2. Penggunaan internet dapat lebih dimaksimalkan lagi, terutama sebagai penunjang belajar anak di rumah. Anak dapat diarahkan untuk melengkapi materi pelajaran yang ada di buku dengan yang ada di internet, sehingga buku tidak menjadi satu-satunya sumber belajar, melainkan dapat dikombinasikan dengan materi di internet. Jaringan internet yang mudah dan memadai setiap hari, menurut peneliti sangat disayangkan jika hanya dipakai cenderung ke arah hiburan. Orangtua perlu mengimbangi pemanfaatan internet yang digunakan antara sebagai sumber belajar dan sumber hiburan agar sebanding.
3. Bagi sekolah, sekolah memang belum terlalu memberikan akses untuk pemakaian ponsel di sekolah, namun anak SD juga perlu diupayakan agar belajar menggunakan teknologi dengan lebih maksimal. Misalnya bahwa anak dapat diberikan tugas yang menuntut anak mengeksplorasi berbagai berita dan gambar positif di internet. Dan hendaknya guru juga mengawasi dan mengingatkan pelajaran pada anak didiknya seperti dalam grup media sosial kelas. Media sosial kelas juga dapat diupayakan menjadi sarana *sharing* berbagai informasi, tidak hanya sekedar mengingatkan PR.
4. Bagi Pengelola, pengembangan program dapat dilakukan agar lebih mengarahkan pemanfaatan internet terutama kepada anak. Pelatihan sederhana dan *sharing* bersama dapat diberikan kepada orangtua yakni dengan

memperkenalkan beberapa situs pendidikan yang sekarang banyak dikembangkan oleh pemerintah untuk dapat digunakan dan diakses oleh anak. Beberapa video pendidikan, tutorial pembelajaran *online* juga dapat diperkenalkan untuk menambah pengetahuan anak yang pada dasarnya sangat memiliki ketertarikan dan keingintahuan yang besar. Sehingga pemanfaatan internet di *Kampoeng Cyber* akan lebih merata di semua kalangan usia.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmadi dan Hermawan.(2013). *E –Bussiness & E-Commerce*.Yogyakarta: Andi.
- Anisa, R. (2014). *Penggunaan Internet sebagai Sumber Belajar Pada Mata Pelajaran Tata Hidang*. Laporan Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta
- Aqib, Z.(2013). *Model-model, Media, dan Strategi Pembelajaran Kontekstual (Inovatif)*. Bandung: Yrama Widya.
- Arikunto, S.(2006). *Prosedur Penelitian: Suatu Pendekatan Praktek*, Edisi Revisi. Jakarta: PT Rineka Cipta.
- Asmani, J.M.(2011). *Buku Panduan Internalisasasi Pendidikan Karakter di Sekolah*. Yogyakarta: Diva Press.
- Ayuningtyas, F. (2016). *Penggunaan Internet Yang Sehat dan Baik Bagi Murid SD Dharma Karya Uttangerang Selatan*. Prosiding Temu Ilmiah Nasional Guru VIII UPN Veteran Jakarta. Jakarta.
- Bungin, B. (2007). *Penelitian Kualitatif : Komunikasi, Ekonomi, Kebijakan Publik, dan Ilmu sosial*, Jakarta : Kencana Prenama Media Group.
- Darmawan, D. (2014). *Pengembangan E-learning Teori dan Desain*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya.
- Dewi, Y. (2012). *Pemanfaatan Tekonologi Komputer Dalam Pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan Di SMP N Se Kecamatan Buayan Kabupaten Kebumen*. Laporan Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Djamarah, S & Aswan Z. (2010). *Strategi Belajar Mengajar*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Dilaga dan Siregar. (2004). *Mozaik Teknologi Pendidikan*. Jakarta: Kencana.
- Hananta, T. (2015). *Studi Eksplorasi Pendidikan Di SD Aisiyah*. Laporan Penelitian UNY. Yogyakarta.

- Huberman, M & Miles, M.(1992). *Analisis Data Kualitatif: Buku Sumber Tentang Metode-Metode Baru*. Jakarta: UI Press.
- Isnaini, E. (2014). *Pengembangan Sumber Belajar IPS Bentuk Majalah dengan Materi Interaksi Manusia dan Lingkungan Untuk Siswa Kelas VII SMP*. Laporan Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Jabrohim. (2004). *Menggapai Desa Sejahtera Menuju Masyarakat Utama*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar Lembaga Pengembangan Masyarakat UAD.
- Moleong, L. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Penerbit PT Remaja Rosdakarya Offset
- Mulyana, E. (2003). *Kurikulum Berbasis Kompetensi ; Konsep, Karakteristik, dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Mulyasa, (2002). *Manajemen Berbasis Sekolah, Konsep, Strategi dan Implementasi*. Bandung : PT Remaja Rosda Karya.
- Nugrahini, R.W.(2015). Pengaruh Lingkungan Keluarga dan Pemanfaatan Internet sebagai Sumber Belajar Ekonomi. Laporan penelitian UNNES Diakses pada tanggal 5 Januari 2018 dari <http://lib.unnes.ac.id>
- Oetomo, B. (2002). *e-Education Konsep, Teknologi dan Aplikasi Internet Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Yogyakarta.
- Potter dan Perry.(2006). *Buku Ajar Fundamental Keperawatan,Edisi 4*. Jakarta:EGC
- Ristiana, Y. (2012). *Pola Interaksi Masyarakat Kampung Cyber RT 36 RW 9 Taman, Kelurahan Patehan, Kecamatan Kraton Yogyakarta*. Laporan Penelitian Universitas Negeri Yogyakarta. Yogyakarta.
- Rusman. (2015). *Pemanfaatan Internet Untuk Pembelajaran*. Pengantar TIK UPI. Bandung.
- Sahid, (2010). *Aplikasi Internet dan Penggunaannya. Jurnal Pengabdian Universitas Negeri Yogyakarta*. Yogyakarta.
- Sanapiah, F. (1980). *Sosiologi*. Surabaya: Bina Ilmu.
- Seel dan Richey. (1994). *Instructional Technology*. Washington DC: AECT.

Soekanto, S. (2007). *Sosiologi Suatu Pengantar*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Sudjana, N. (2007). *Teknologi Pengajaran*. Bandung : Sinar Baru.

Sudjarwo.(1989). *Beberapa Aspek Pengembangan Sumber Belajar*. Jakarta: PT Mediatama Sarana Perkasa.

Sugiyono. (2010). *Metode Penelitian Kuantitatif , Kualitatif, dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sulaksana, T.E, (2017) *Persepsi Siswa Tentang Pemanfaatan Internet Sehat dan Perilakunya*. Jurnal Penelitian Universitas Negeri Malang. Malang.

Syifa, A & Hanggara, D.N.(2013) *Media Pengembangan Media Informasi dan Teknologi Anak dalam Era Globalisasi*. Prosiding The 5th International Conference on Indonesian Studies: "Ethnicity and Globalization". Diambil pada tanggal 20 Februari 2018, dari <https://icssis.files.wordpress.com/2013/09/2013-02-29.pdf>

Warsita, B. (2008). *Teknologi Pembelajaran*. Bandung : Rineka Cipta.

Yuliandi,K & Artanto, D. (2011). *Internet untuk Anak Tercinta*. Jakarta: PT Gramedia Widiasarana Indonesia.

Internet

Abueva, A.(2016). *SafeWeb4Kids Panduan Anak Untuk Keamanan Online Child Rights Coalition Asia dan Yayasan Sejiwa*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018, dari http://crcasia.org/wp-content/uploads/2016/11/SafeWeb4Kids_Bahasa-Indonesia.pdf

Balitbang, SDM Kominfo. (2013). *Dinamika Perkembangan Pemanfaatan Teknologi Komunikasi Serta Implikasinya di Masyarakat*. Diambil pada tanggal 5 Januari 2018 dari <https://scholar.google.co.id/citations?user=ckIg2rYAAAAJ&hl=en>

Edy, Ayah.(2015). *Ayah Edy Menjawab Problematika Orangtua ABG dan Remaja*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018 dari <http://www.bukukita.com/Orang-Tua-dan-Keluarga/Orang-Tua-dan-Anak/137502-Ayah-Edy-Menjawab-Problematika-Orangtua-ABG-dan-Remaja.html>

Fahriantini,E.(2016). *Peranan Orangtua Dalam Pengawasan Anak Pada Penggunaan Blackberry Messenger Di Al Azhar Syifa Budi Samarinda*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018, dari <http://ejournal.ilkom.fisip->

- [unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/10/eJournal%20fix%20\(10-26-16-03-01-25\).pdf](http://unmul.ac.id/site/wp-content/uploads/2016/10/eJournal%20fix%20(10-26-16-03-01-25).pdf)
- Khairuni, N. (2016). *Dampak Positif dan Negatif Sosial Media Terhadap Pendidikan Akhlak Anak*. Diakses pada tanggal 7 April 2017 pukul 09.10 dalam <http://jurnal.ar-raniry.ac.id/index.php/cobaBK/article/view/693>
- KOMINFO. (2013). *Internet Sehat dan Aman (INSAN)*. diakses pada tanggal 10 Desember 2017 pukul 12.30 WIB dari (<https://kominfo.go.id>)
- Muslimah, (2012). *Pengertian Dunia Maya*. diakses pada tanggal 10 Januari 2018 pukul 15.00 WIB dari <https://informasi-duniamaya/2012/05/pengertian-dunia-maya.html>
- Pediatri, S.(2005).*Kecerdasan Majemuk Pada Anak*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018, dari <https://saripediatri.org/index.php/saripediatri/article/download/857/791>
- Sasongko, A. (2008). *Profil Kampoeng Cyber*. _Diakses Tanggal 5 November 2017 pukul 20.00 WIB dari www.rt36kampoengcyber.com
- Soemartono, K.H.(November 2016). *Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia*. Buletin APJII, 1-7. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018 dari <https://apjii.or.id/content/read/104/275/BULETIN-APJII-EDISI-05---November-2016>
- Sundus, M.(2018).*The Impact of Using Gadgets on Children*. *Journal of Depression and Anxiety*. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018, dari <https://www.omicsonline.org/open-access/the-impact-of-using-gadgets-on-children-2167-1044-1000296.pdf>
- Syaripudin,A.(2011).*Internet Sehat (Pedoman Ber-internet yang Aman, Nyaman, dan Bertanggungjawab)*. Creative Commons, 1-17. Diambil pada tanggal 20 Februari 2018, dari <http://kalamkata.org/ebook/indonesian/internetsehat2011.pdf>
- Subhan.(2010). *Sejarah Awal Gerakan Internet Sehat di Indonesia*. diakses pada tanggal 10 Desember 2017 pukul 12.00 WIB dari <http://ictwatch.com/internetsehat/2010/02/10/7-tahun-silam-kini-internet-sehat-rakyat-diakui-internasional/>
- Wardhani, C.M. (2014). *Kampung Cyber; Untung Ada Internet*. diakses pada tanggal 11 Desember 2017 pukul 09.30 WIB dari https://www.kompasiana.com/christimahatma/kampung-cyber-untung-ada-internet_54f764c9a3331184358b4738

LAMPIRAN

Lampiran 1. Instrumen Penelitian

Tabel Kisi-kisi hubungan sumber data, metode, dan instrumen pengumpulan data

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Sumber Data							
			Wawancara				Observasi		Studi Dokumen	
			P	O1	A1	A2	A1	A2	P	A1,A2
Pemanfaatan <i>internet safety</i> Kampoeng Cyber .	Pendirian <i>Internet Safety</i> di Kampoeng Cyber	1. Waktu pendirian <i>Kampoeng Cyber</i> . 2. Tujuan dan latarbelakang berdirinya <i>Kampoeng Cyber</i> . 3. Program – yang dikembangkan di <i>Kampoeng Cyber</i> . 4. Keantusiasan anak ketika adanya <i>Kampoeng Cyber</i> .	√ √ √ √	 √ √	 √	 √	 √	 	 	
	Pemanfaatan <i>internet safety</i> sebagai sumber belajar maya pada anak SD.	1. Pemahaman serta sikap anak terhadap konsep internet sebagai sumber belajar <ul style="list-style-type: none"> • Kemampuan anak mengoperasikan internet. • Pengetahuan mengenai berbagai jenis manfaat internet • Pengetahuan anak tentang internet dapat dijadikan sumber belajar. • Cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. • Pemahaman mengakses internet 	 	 √ √ √ √	 √ √ √ √	 √ √ √ √	 √ √ √ √	 	 	

		untuk mengerjakan tugas/PR		√	√	√	√	√		
		2. Ketersediaan internet sebagai sumber belajar								
		• Prasarana yang dipakai ketika anak mengakses internet.		√	√	√	√	√		
		• Kecepatan internet ketika dipakai sehari-hari.	√	√	√	√	√	√		
		• Tempat yang sering ditempati ketika mengakses internet.		√	√	√	√	√		
		• Tanggapan jaringan <i>wifi</i> di <i>Kampoeng Cyber</i> .		√						
		3. Ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar								
		• Dapatkah internet memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki anak.		√	√	√				
		• Yang dapat diunduh melalui internet terkait dengan materi di sekolah.		√	√	√				√
		• Kemudahan pencarian materi yang di rasakan dalam internet dibandingkan dengan sumber lain.		√	√	√				
		• Kualitas materi yang diperoleh dari internet.		√	√	√	√	√		

		<p>4. Intensitas anak mengakses informasi dari internet</p> <ul style="list-style-type: none"> • Akses internet dalam satu hari. • Intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran. • Intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR. • Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan. • Penggunaan internet pada waktu-waktu luang. • Penggunaan internet untuk media sosial. • Intensitas tempat dalam mengakses internet. • Ke intensitasan menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (<i>game/</i> media sosial) <p>5. Fasilitas-fasilitas yang seringkali digunakan di internet.</p> <ul style="list-style-type: none"> • Kecenderungan mengakses situs 		√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		
				√	√	√	√	√		

		pendidikan atau situs lain		√			√	√		
		<ul style="list-style-type: none"> • Jenis hiburan apa yang sering di akses dalam internet • Dampak negatif / kekurangan internet yang dirasakan • Cara meminimalkan dampak negatif internet • Kepuasan dengan layanan <i>internet safety</i> di <i>Kampoeng Cyber</i> • Program yang diharapkan untuk menambah pengetahuan/kemudahan dalam menggunakan <i>internet safety</i> 	√	√	√	√	√			√

Keterangan :

P : Pendiri *Kampoeng Cyber*

O : Orangtua

A1 : Anak 1

A2 : Anak 2

Daftar Pertanyaan Wawancara Pemanfaatan *Internet Safety* Sebagai Sumber Belajar Maya Pada Anak SD dengan Pendiri /Penggagas *Kampoeng Cyber*.

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Kapan pendirian <i>Kampoeng Cyber</i> ini dilakukan ?	
2.	Apa tujuan dan latarbelakang berdirinya <i>Kampoeng Cyber</i> di RT 36?	
3.	Apa saja program – program yang dikembangkan di <i>Kampoeng Cyber</i> ?	
4.	Bagaimana keantusiasan anak ketika dikembangkannya internet di Kampung Cyber ini ?	
5.	Apa saja jenis Informasi/ pengetahuan yang dapat diakses anak di internet <i>Kampoeng Cyber</i> ? Dapatkah anak membuka situs terlarang di Kampung Cyber? Laman/situs apa saja yang diproteksi ?	
6.	Berapakah kecepatan rata-rata internet ketika dipakai warga sehari-hari?	
7.	Program yang dikembangkan / disempurnakan untuk menambah pengetahuan/kemudahan untuk menggunakan internet sebagai sumber belajar.	

Daftar Pertanyaan Wawancara Pemanfaatan *Internet Safety* Sebagai Sumber Belajar Maya Pada Anak SD dengan Orang tua Anak.

NO.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana keantusiasan anak ketika dikembangkannya internet di <i>Kampoeng Cyber</i>	
2.	Apakah anak anda sudah mampu mengoperasikan internet? mulai kelas berapakah?	
3.	Apakah anak anda mengerti bahwa internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar?	
4.	Bagaimana cara anda membimbing untuk memanfaatkan internet sebagai sumber belajar?	
5.	Apa saja jenis Informasi/ pengetahuan yang dapat diakses anak di internet <i>Kampoeng Cyber</i>	

6.	Apakah anak memanfaatkan internet ketika mempunyai tugas /PR dari sekolah?	
7.	Apakah anak memanfaatkan internet untuk mencari materi pelajaran ?	
8.	Apa saja prasarana yang dipakai ketika anak mengakses internet ?	
9.	Berapakah kecepatan rata-rata internet ketika dipakai sehari-hari?	
10.	Bagaimana tanggapan jaringan <i>wifi</i> beupa internet <i>safety</i> / internet yang aman di <i>Kampoeng Cyber</i> yang digunakan untuk mengakses internet?	
11.	Dimanakah tempat yang sering ditempati anak ketika mengakses internet?	
12.	Apakah internet dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki anak?	
13.	Apa yang dapat diunduh melalui internet terkait dengan materi di sekolah?	
14.	Bagaimana kemudahan pencarian materi yang dirasakan di internet dibandingkan dengan sumber lain?	
15.	Bagaimana kualitas materi yang diperoleh dari internet?	
16.	Berapa intens kah anak menggunakan internet sehari-hari?	
17.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran?	
18.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR?	
19.	Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan?	
20.	Apa yang diakses anak dalam internet ketika ada waktu-waktu luang?	
21.	Dimanakah anak lebih sering mengakses intenet?	
22.	Apakah anak menggunakan internet untuk media sosial? jika iya, jenis dan untuk keperluan apa media sosial tersebut? jika tidak, apa alasannya?	
23.	Bagaimanakah ke intens an anak SD disini menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (game/ media sosial)?	
24.	Bagaimana kecenderungan anak mengakses	

	situs pendidikan atau situs lain?	
25.	Apa jenis hiburan yang sering di akses dalam internet?	
26.	Apa dampak negatif internet pada anak yang dirasakan?	
27.	Bagaimana cara anda sebagai orang tua dalam meminimalkan dampak negatif internet?	
28.	Bagaimana kepuasan dengan layanan <i>internet safety</i> di <i>Kampoeng Cyber</i> ?	
29.	Apa program yang diharapkan untuk menambah pengetahuan/kemudahan dalam menggunakan internet secara sehat?	

Daftar Pertanyaan Wawancara Pemanfaatan *Internet Safety* Sebagai Sumber Belajar Maya Oleh Anak.

No	Pertanyaan	Jawaban
1.	Bagaimana keantusiasan adik ketika dikembangkannya internet di <i>Kampoeng Cyber</i> ?	
2.	Apakah anak adik sudah mampu mengoperasikan internet? mulai kelas berapakah?	
3.	Apakah adik mengerti bahwa internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar?	
4.	Bagaimana cara adik memanfaatkan internet sebagai sumber belajar?	
5.	Apa saja manfaat internet? Apa jenis Informasi/ pengetahuan yang dapat diakses adik di internet <i>Kampoeng Cyber</i> ?	
6.	Apakah adik memanfaatkan internet ketika mempunyai tugas /PR dari sekolah?	
7.	Apakah adik memanfaatkan internet untuk mencari materi pelajaran ?	
8.	Apa saja prasarana yang dipakai ketika adik mengakses internet ?	
9.	Berapakah cepat kah rata-rata internet ketika dipakai sehari-hari?	
10.	Dimanakah tempat yang sering ditempati adik ketika mengakses internet?	
11.	Apakah internet dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki adik?	
12.	Apa yang dapat diunduh melalui internet terkait	

	dengan materi di sekolah?	
13.	Bagaimana kemudahan pencarian materi yang adik rasakan di internet dibandingkan dengan sumber lain?	
14.	Bagaimana kualitas materi yang diperoleh dari internet?	
15.	Berapa intens kah adik menggunakan internet sehari-hari?	
16.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran?	
17.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR?	
18.	Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan?	
19.	Apa yang diakses adik dalam internet ketika ada waktu-waktu luang?	
20.	Dimanakah adik lebih sering mengakses internet?	
21.	Apakah adik menggunakan internet untuk media sosial? jika iya, jenis dan untuk keperluan apa media sosial tersebut? jika tidak, apa alasannya?	
22.	Bagaimanakah ke intens an adik disini menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (game/ media sosial)?	
23.	Apa jenis hiburan yang sering di akses dalam internet?	
24.	Apa dampak negatif internet yang adik dirasakan?	

**Pedoman Observasi Pemanfaatan *Internet Safety* Sebagai Sumber Belajar
Maya Pada Anak SD.**

Nama :

Kelas :

Umur :

Aspek	Sub Aspek	Indikator	Ya	Tidak	Keterangan
Pemanfaatan <i>internet safety</i> sebagai sumber belajar maya anak SD <i>Kampoeng Cyber</i> .	Pemahaman serta sikap anak terhadap konsep internet sebagai sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> Anak terlihat mampu mengoperasikan internet. Anak mengetahui tentang internet dapat dijadikan sumber belajar Anak mengerti cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Terlihat mengakses Informasi / pengetahuan yang di internet Anak mengetahui mengenai berbagai jenis manfaat internet Anak paham manfaat internet ketika mempunyai tugas /PR dari sekolah. 			
	Ketersediaan internet sebagai sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> Anak disediakan prasarana untuk dipakai ketika anak mengakses internet. Kecepatan internet ketika dipakai anak sehari-hari sangat lancar. Rumah merupakan tempat yang sering ditempati ketika mengakses internet 			

	Ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar	<ul style="list-style-type: none"> • Anak telah sering mengunduh melalui internet terkait dengan materi di sekolah • Kualitas materi yang diperoleh dari internet baik. 			
	Intensitas anak mengakses informasi dari internet	<ul style="list-style-type: none"> • Anak sering mengakses internet dalam satu hari. • Anak sering menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran • Anak sering menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR. • Terlihat macam tugas/PR yang sering memanfaatkan internet. • Anak sering menggunakan internet pada waktu-waktu luang. • Intensitas tempat dalam mengakses internet adalah di rumah. • Terlihat penggunaan internet untuk media sosial • Terlihat Ke intensitasan menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (<i>game</i>/ 			

		media sosial)			
	Fasilitas-fasilitas yang seringkali digunakan di internet	<ul style="list-style-type: none"> • Terlihat kecenderungan mengakses situs situs lain diluar pendidikan. • Terlihat jenis hiburan yang sering digunakan ketika mengakses internet 			

**Hasil Pengamatan Akses Penggunaan Internet oleh Anak SD Kampoeng
Cyber**

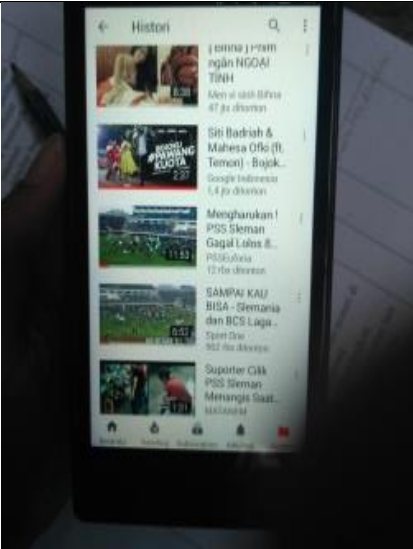

No.	Hari/Tanggal	Subjek	Hasil Pengamatan
1.	Kamis 8 Februari 2018	NA	<p>NA lebih cenderung mengakses situs seperti <i>youtube</i> yaitu dengan kata kunci memasak, kuliner, dan permainan. Namun situs berita juga cukup sering diakses, dan digunakan untuk mencari pekerjaan rumah yang sulit.</p> <p>Pada Hari Kamis 8 Februari 2018, nampak judul pencarian “Menggila di Bogor” dan “Menggila di Jogja” pada laman situs https://m.youtube.com/ . Ia menjawab “ Iya aku suka liat jalan-jalan sama makan-makan”.</p>
2.	Jumat 9 Februari 2018	NA	<p>Pada Hari Jumat 9 Februari 2018 terlihat ia berselancar di internet tentang “Video Lucu Banget Bikin....” pada laman https://m.youtube.com/. “aku juga suka cari yang lucu- lucu mbak”</p>
3.	Minggu 11 Februari 2018	NA	<p>Pada pengamatan hari Minggu 11 Februari 2018, terlihat NA lebih sering mengakses <i>Whatsapp</i>. NA sedang tidak membuka <i>google</i>. Ia nampak justru membuka <i>Whatsapp</i> miliknya dan terlihat sambil tertawa membaca tulisan chatting di <i>Handphone</i> nya.</p> <p>NA juga terlihat menjelajah situs yang dicari di laman https://m.youtube.com/ adalah berupa “Keripik Gila Chelsea Olivia...” Saat ditanya, Ia menjawab : “Itu aku suka banget tentang masak-masak”</p>
4.	Sabtu 10 Februari 2018	RE	<p>RE lebih cenderung mengakses permainan yang sedang terkenal seperti COC, permainan hiburan Talking TOM, dan sangat sering mengakses <i>youtube</i>.</p> <p>Pada pengamatan hari Sabtu 10 Februari 2018, anak terlihat mengakses game COC , serta terlihat mengakses video <i>youtube</i> berupa :</p> <p>situs PRANK / hiburan pada channel : BigDawsTV, RebelTV, Johal, TwinzTV, Hayn Netz, Dame-Dame, videwOOw,</p>

5.	Minggu 11 Februari 2018	RE	<p>Sedangkan pada hari Minggu 11 Februari 2018, RE terlihat mulai pukul sekitar 11.30-12.00 RE sudah memainkan <i>game Minicraft</i>. Mulai jam 13.00, RE terlihat mengakses <i>youtube</i> berupa :</p> <p>“Bait Backpack Prank Part 3” channel Robel TV</p> <p>“Bait Backpack Prank Part 2” channel Robel TV</p> <p>“Bait Backpack Prank Part 1” channel Robel TV</p> <p>“BAIT BIKE SPLITS IN HALF!! BROKEN...” channel TwinzTV</p> <p>“INSANE ELECTRIC BAIT BIKE PRANK....” channel TwinzTV</p> <p>“HP GW JATUH DARI WAHANA HALILINTAR”</p> <p>“Lempar Iphone X diPerosotan Air 30 Meter “ dari channel SAAIHALILINTAR.</p> <p>“SCARY CAR – SPARTA REMIX” channel Nuke928 (Kemarin)</p> <p>“HAVANNA- cover kendang” channel : 7ommyhidayat</p> <p>Terlihat pula jenis permainan yang dilihat dalam channel ryanjyn2008 judul “ Sacry Maze Game”</p>
6.	Senin 12 Februari 2018	RE	<p>Pada Hari Senin 12 Februari 2018 terlihat yang diakses RE adalah channel youtube seperti :</p> <p>“Video Lucu Banget Ngerjain Maling Sepeda...” channel Hayn Netz</p> <p>“Curi Sepeda konyol – Ngakak habis !!! XD “channel Dame-Dame</p> <p>“Ngerjain Maling Sepeda – Video Ekstrim” channel videwOOw</p> <p>“Chair Pulling Prank Part 2” channel RebelTV</p> <p>“Tying People To Benches and Stealing Their ... “channel RebelTV</p>

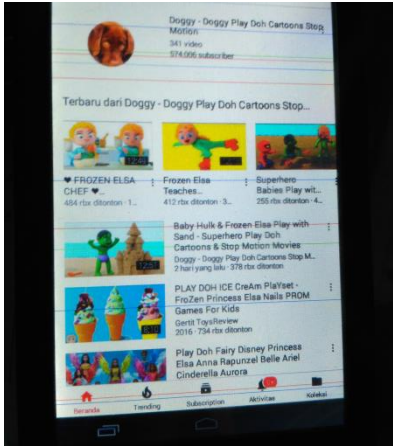
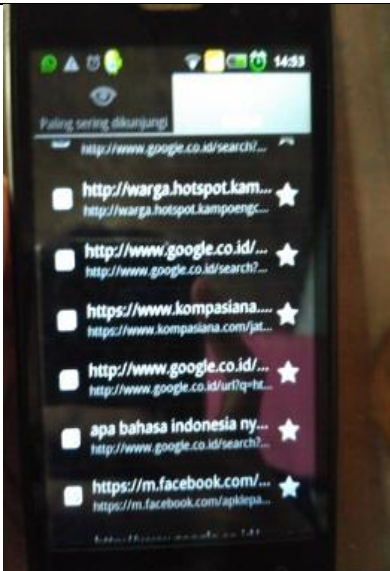
**Hasil Studi Dokumen Riwayat Jelajah Satu Bulan
Penggunaan Internet oleh Anak SD *Kampoeng Cyber***

No	Subjek	Fasilitas yang Diakses	Foto	Keterangan
1.	RE	Video Youtube tentang sepak bola.		<p>Pada riwayat satu minggu sampai satu bulan sebelumnya, didapatkan data bahwa riwayat jelajah yang pernah dikunjungi adalah sangat banyak di temui di <i>youtube</i> yaitu:</p> <p>Nampak RE sangat menyukai olahraga berupa sepak bola, terlihat dari riwayat pencarian seminggu lalu</p> <p>“Deg- deg Garing di HalilinterCoaste Dufan” channel Okta Seong “Persis vs PSIM @ Manahan Solo” channel koransolo.com “Kristian Adelmund Highlights...” channel Kristian Adelmund “Bangkit dan Berlaga Untuk Jogja”PSIMJOGJACOM “Stadion Bonek Bung Tomo VS Stadion...”</p>

2.		Youtube fans tentang wanita sepakbola.		<p>“Cantik Menjadi Penabuh Drum...” channel BidadariTribun</p> <p>“Klub Bola Idola 9 Artis CantikIndonesia...” channel SukaBola</p> <p>“Tak disangka ! Ternyata Nabila JKT 48Jakmania...”channel SportArtis</p> <p>“Bidadari Tribun Ladies Vikers Aremanita “ Gibran channel</p> <p>“Bonita cantikfans persebaya” Kenta96 Channel</p>
3.		Lagu tentang sepakbola		<p>Nampak pula pencarian lagu iringan sepak bola dengan judul :</p> <p>“Song For Pride in Anniversary Game” channel Official Persebaya</p> <p>“Ku Selalu Mendukungmu Persebaya” channel Laurend Ngapal dan Habib Habib</p> <p>“Aksi BCS X PSS PSS VS PSIS channel SLEMAN FANS</p>

4.		Lagu dangdut, dan Lagu sepak bola.		<p>“Siti Badriah & Mahesa Ofki (ft Temon) Bojoku Pawang Kuota” via Google Indonesia</p> <p>“Mengharukan ! PSS Sleman Gagal Lolos ...” <i>channel</i> PSSEuforia</p> <p>“Sampai Kau BISA- Slemaniadan BCS laga...” <i>channel</i> SportOne</p> <p>“Suporter Cilik PSS Sleman Menangis Saat...” <i>Channel</i> MATANEM</p>
5.		Suporter sepakbola wanita.		<p>Sementara itu RE terlihat juga mengakses konten <i>channel</i> yang berhubungan dengan ketertarikannya pada perempuan namun masih berbau olahraga bola, Yakni pada channel dan judul:</p> <p>“Suporter cantik panzer dan snex PSIS semarang”</p> <p>“Suporter cantik panzer dan snex PSIS” dalam channel Kenta 96</p> <p>“Bidadari Suporter cantik PSS Sleman” channel arek suporter</p> <p>“Cantiknya Suporter PSS Sleman LADIES...” channel Sepakbola Indonesia</p>

6.		Lagu dangdut dan lagu barat.		<p>“Nella Kharisma “Konco Mesra” via Samudra Record</p> <p>“Nella Kharisma “Jaran Goyang” via DD STAR Record</p> <p>“Via Vallen “Sayang” via ascadamusik</p> <p>“Camila Cabello Havana” cover oleh J.Fla</p>
7.		Lagu Korea		<p>Dalam channel BLACKPINK terlihat riwayat :</p> <p>“BLACKPINK (BOOMB)”</p> <p>“BLACKPINK (As IF It’s...)”</p> <p>“BLACKPINK (WHISTLE)”</p> <p>“Obrolan Seksi Saat Casting Miss Popular” channel Popular Magazine.</p> <p>“Xena Xenita, Aduh deek Goyangan ..” channel dangdut Indo</p>

8.	RE	Tutorial Permainan		<p>RE mengakses video permainan seperti : Play doh</p> <p>Terlihat pula subscribe youtube yang ia ikuti adalah Doggy Play doh. Dimana terlihat jenis video yang ditonton adalah “Baby Hulk & Frozen Elsa Play with Sand”, “Play Doh Ice Cream Playset Frozen Princess Elsa Nails From Games For Kids” , “Play Doh Fairy Disney Princess Elsa Anna Rapunzel Belle Ariel Cinderella Aurora”.</p>
	NA	Situs Berita Situs <i>google</i>		<p>NA mengakses situs https://www.kompasiana.com/ yang berhubungan dengan berita yang sedang terjadi. “Iya mbak itu berita-berita gitu” jelas NA.</p> <p>Selain itu terlihat ia mengakses <i>google</i> untuk keperluan mengerjakan PR yaitu pada situs <i>search engine</i> https://google.com/ dengan <i>key word</i> “Apa Bahasa Indonesianya “</p>

Lampiran 2. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Observasi

**REDUKSI, PENYAJIAN DATA, DAN KESIMPULAN HASIL OBSERVASI PEMANFAATAN INTERNET
SAFETY KAMPOENG CYBER SEBAGAI SUMBER BELAJAR ANAK SD**

No	Aspek	Indikator	Anak	Deskripsi Hasil Observasi	Kesimpulan
1.	Pemahaman serta sikap anak terhadap konsep internet sebagai sumber belajar	Kemampuan anak mengoperasikan internet.	<p>NA</p> <p>RE</p>	<p>NA terlihat paham dalam membuka <i>handphone</i>, menampilkan menu, “Gini mbak di <i>scroll</i> kebawah menunya”, memperlihatkan berbagai aplikasi yang ada di HP nya termasuk kemampuannya mengakses <i>youtube</i>, media sosial <i>Whatshap</i> dan mengganti wallpaper <i>Handphonenya</i>. Selain itu NA lancar dalam memainkan tablet milik adiknya. (Selasa 6 Februari 2018)</p> <p>RE nampak sangat lancar dalam mengakses berbagai perangkat teknologi, seperti komputer, laptop, dan <i>Handphone</i>. Untuk mengakses internet RE tahu terlebih dahulu RE menyalakan <i>wifi</i> dan memasukkan sandi <i>wifi</i> nya, kemudian RE memperlihatkan menu yang ada di <i>handphone</i> nya dan memperlihatkan aplikasi yang ada di <i>handphone</i>. (Rabu 07 Februari 2018)</p>	<p>Berdasarkan hasil pengamatan yang dilakukan, anak terlihat sudah mampu mengoperasikan beberapa perangkat teknologi. Salah satunya adalah <i>Handphone</i>. Anak juga sudah memiliki <i>Handphone</i> sendiri. Anak nampak lancar dalam menampilkan dan menunjukkan menu di telepon genggamnya, dan memperlihatkan dan menjalankan berbagai aplikasi. Dalam mengakses internet, anak tahu</p>

					bagaimana cara login <i>wifi</i> untuk menggunakan akses internet gratis.
		Pengetahuan anak tentang internet dapat dijadikan sumber belajar	NA RE	NA nampak paham beberapa manfaat dari internet adalah dapat digunakan sebagai sumber belajar. Ia menunjuk ke arah logo <i>browser "internet explorer"</i> yang ia ketahui itu sebagai <i>google</i> . (Selasa 06 Februari 2018) RE juga memahami bahwa <i>goole</i> dapat dipakai untuk mencari apa saja termasuk untuk pelajaran .Ia menunjuk <i>Google Chrome</i> sebagai <i>browser</i> yang bisa ia pakai untuk mencari sesuatu. (Rabu 07 Februari 2018)	Anak paham dengan beberapa manfaat internet dapat dijadikan sumber belajar. Salah satunya dapat dipakai untuk mencari sumber referensi dengan memanfaatkan salah satu aplikasi <i>browser</i> pada <i>handphone</i> nya.
		Cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar	NA RE	NA nampak memanfaatkan internet dengan memakai <i>google</i> , ia tahu bagaimana cara mencari bahan materi yang tidak ia ketahui. "pakai <i>google</i> yang ini, mbak, lalu diketik, trus muncul, nanti tinggal dibaca". (Selasa 06 Februari 2018) Sementara RE tampak jarang sekali atau bahkan tidak terlihat sama sekali <i>history</i> di <i>browser handphone</i> nya. Nampak tidak ada riwayat ketika <i>Handphone</i> nya dibuka. "tahu caranya, pakai <i>google</i> , tapi jarang pakai mbak". (Rabu, 07 Februari 2018)	Anak terlihat sudah mengetahui bagaimana cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Anak memanfaatkan situs pencarian <i>google</i> , dimana anak mampu mengoperasikan dengan mengetik

					kata pencarian, dan membukanya, lalu membaca informasi tersebut.
		Pengetahuan mengenai berbagai jenis manfaat internet	NA RE	<p>NA mengetahui dan cukup memahami bahwa internet dapat digunakan untuk berbagai hal. NA menunjukkan <i>game</i> yang kadang dimainkan, <i>youtube</i> yang ia suka akses, dan menunjuk menu <i>explorer</i> untuk mencari informasi. (Kamis 8 Februari 2018)</p> <p>RE paham akan berbagai fungsi internet, ketika ditanyai berbagai aplikasi RE paham masing-masing fungsi dari menu –menu pada perangkat yang dimiliki. (Sabtu 10 Februari 2018)</p>	Anak sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik dimana tahu manfaat dan fungsi dari internet. Dari berbagai fungsi dan manfaat internet, yang paling pertama disebutkan adalah melalui internet mereka dapat mencari sesuatu menggunakan <i>youtube</i> . Kemudian dapat mencari informasi melalui <i>google</i> .
		Pemahaman mengakses di internet untuk mengerjakan tugas/PR	NA	NA tahu bahwa internet dapat digunakan untuk mencari referensi dalam mengerjakan PR. NA terlihat paham bagaimana cara mengakses internet ketika akan digunakan sebagai referensi dalam mengerjakan PR. Ia dapat memperlihatkan langkah-langkah untuk	Dari hasil riwayat pencarian, dapat diketahui bahwa anak sudah mampu melakukan pencarian

			RE	<p>menemukan referensi tersebut (Selasa 6 Februari 2018)</p> <p>RE mengetahui bahwa internet dapat dipakai sebagai alat bantu, RE dapat memperlihatkan pula bagaimana cara ia mencari suatu referensi Namun ia terlihat jarang memakai internet yang digunakan untuk sumber belajar (Rabu 07 Februari 2018)</p>	<p>informasi dengan baik. Terlihat bahwa pilihan kata yang dipilih NA untuk mencari informasi sudah baik sehingga memudahkan pencarian. Namun, internet sebagai sumber belajar terlihat masih jarang digunakan dikarenakan anak sudah memiliki pendamping dalam belajar serta lebih menggunakan buku sebagai sumber belajar yang pertama.</p>
2.	Ketersediaan internet sebagai sumber belajar	Prasarana yang dipakai ketika anak mengakses internet.	<p>NA</p> <p>RE</p>	<p>NA nampak sedang membawa dan menggunakan Handphone dalam mengakses internet saat dirumahnya dikarenakan <i>Handphone</i> itu memang miliknya sendiri. (Pengamatan Hari Selasa 6 Februari, 8 Februari, 9 Februari, dan 11 Februari 2018)</p> <p>RE juga lebih sering menggunakan <i>Handphone</i>, saat itu digunakan untuk memainkan <i>game</i> COC dan mengakses <i>youtube</i> tentang video lucu. (Minggu, 10</p>	<p>Anak dapat mengoperasikan komputer, laptop, tablet dan telepon genggam. Namun anak lebih menggunakan <i>Handphone</i> sebagai prasarana yang</p>

				Februari, 11, dan 12 Februari, 2018)	disediakan oleh orang tua dan dipakai sehari-hari.
		Kecepatan internet ketika dipakai sehari-hari.	<p>NA</p> <p>RE</p>	<p>Pada jaringan Handphone NA, jaringan internet terasa tidak terlalu cepat. Hal ini dikarenakan NA hanya mengakses internet menggunakan <i>Web browser Internet Explorer</i> bawaan HP, tanpa ada browser perantara lain. Terlihat sering kali eror, dengan tulisan Akses dicekal, dan beberapa kali harus login ke halaman <i>Kampoeng cyber</i> untuk mengkoneksi <i>Handphone</i> (Selasa 6 Februari 2018)</p> <p>Terlihat jaringan <i>wifi</i> di <i>Handphone</i> milik RE lebih lancar. Hal ini dikarenakan <i>browser</i> bawaan RE yang menggunakan <i>Google Chrome</i>, sehingga kecepatan internet lebih maksimal. (Rabu, 7 Februari 2018)</p>	Kecepatan internet yang dipakai anak cukup cepat namun terkendala jenis jaringan pada tipe <i>Handphone</i> dan jenis <i>browser</i> yang ada di <i>Handphone</i> anak.
		Tempat yang sering ditempati ketika mengakses internet	<p>NA</p> <p>RE</p>	<p>Dalam observasi tanggal 8, 9 dan 11 Februari 2018 , NA terlihat membuka HP ketika berada di rumah, sepulang sekolah, dan cenderung tidak terlalu lama. Ketika sudah menjelang sore, NA dan temannya setiap sore pergi bermain ke Plataran Pemandian Putri dekat rumahnya bersama temannya tanpa membawa HP. Ia bermain sepeda dan di Plataran rata-rata dari jam 15.00-18.00 WIB.</p> <p>Dalam hasil observasi dari tanggal 10 Februari, 11, dan 12 Februari, 2018, RE terlihat lebih sering</p>	Tempat yang cenderung sering ditempati anak dalam mengakses internet adalah di rumah. Di sekolah, penggunaan <i>Handphone</i> tidak diperbolehkan. Anak memegang <i>handphone</i> ketika sepulang sekolah.

				mengakses internet dirumah dikarenakan gratis. Di rumah terlihat ia baru memegang HP sepulang sekolah. Di sekolah ia tidak membawa HP dikarenakan tidak diperbolehkan di sekolah dan HP nya ada di rumah.	
3.	Ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar	Kualitas materi yang diperoleh dari internet.	NA, RE	Menurut hasil observasi yang dilakukan dari hari Kamis 8 sampai tanggal Senin 12 Februari 2018 Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak mengakses internet untuk keperluan sumber belajar.	Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak memakai internet sebagai sumber belajar, maka tidak dapat terlihat kualitas materi yang didapatkan.
4.	Intensitas anak mengakses informasi dari internet	Akses internet dalam satu hari.	NA	<p>Dalam hasil observasi pada Hari Kamis 8 Februari 2018, pada pukul 14.10 NA pulang sekolah 14.15- 14.30 NA makan siang, 15.00-16.00 NA mengakses HP, WA dan youtube berupa hal yang berhubungan dengan masakan, dan ketika pukul 16.00-18.00 NA bermain diluar.</p> <p>Pada Hari Jumat 9 Februari 2018, NA pukul 14.30 pulang sekolah, pukul 14.30- 15.00 NA makan siang sambil mengakses HP dan pada pukul 16.00- 18.00 NA bermain HP bersama keponakannya, Yang NA akses adalah video yang berkaitan dengan hal-hal lucu .</p>	Anak mengakses internet dalam durasi sekitar 2-3 jam rata – rata perharinya. Anak lebih sering mengakses internet ketika selesai sekolah.

			RE	<p>Pada hari Senin 12 Februari 2018, pukul 14.15 RE sudah pulang, kemudian pukul 14.30- 15.00 RE menonton tv, terlihat sekali- kali membuka HP sampai pukul 15.00- 17.00 ia terlihat menonton <i>youttube</i> video lucu prank, serta dilanjutkan mendengar beberapa lagu barat, serta video ulasan permainan Maze. Pada pukul 17.30-18.00 RE sudah harus les.</p> <p>Pada observasi hari pertama, Sabtu 10 Februari 2018 RE libur sekolah. Pukul 9.00- 10.00 RE sudah bangun serta sarapan. Pukul 10.15 RE bermain bersama adiknya. Pukul 10.30- 12.00 RE mengakses HP dan menonton TV, , dan terlihat menonton video prank dari <i>youtube</i>. Pukul 12.00- 12.30 Makan siang Dan pukul 12.30- 13.00 ia terlihat bermain COC Sementara 13.00- 15.00 RE bermain dengan teman</p>	
		Intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran	NA RE	<p>Menurut hasil observasi yang dilakukan dari hari Kamis 8 sampai tanggal Senin 12 Februari 2018 Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak mengakses internet untuk keperluan mencari bahan materi pelajaran.</p>	Intensitas menggunakan internet sebagai sarana untuk mencari materi pelajaran tergolong sangat jarang. Terlihat dalam observasi yang menunjukkan tidak

					adanya akses anak untuk keperluan materi pelajaran
		Intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR.	NA RE	Menurut hasil observasi yang dilakukan dari hari Kamis 8 sampai tanggal Senin 12 Februari 2018 Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak mengakses internet untuk keperluan mengerjakan PR.	Intensitas menggunakan internet sebagai sarana untuk referensi mengerjakan PR tergolong hanya kadang-kadang dan tidak tiap hari, hanya ketika anak menermui kesulitan.
		Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan.	NA RE	Menurut hasil observasi yang dilakukan dari hari Kamis 8 sampai tanggal Senin 12 Februari 2018 Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak mengakses internet untuk keperluan mengerjakan PR	Anak tidak mengakses internet ketika mengerjakan tugas/ PR.
		Penggunaan internet pada waktu-waktu luang.	NA	Sementara hari Minggu 11 Februari 2018 Pada pukul 10.00-11.00 NA sudah bangun dan sarapan Kemudian dalam selang waktu pukul 10.17- 11.25 NA terlihat membuka HP, dan mengakses WA. pukul 11.25- 12.00 Makan siang, menonton tv, pukul 14.00-16.00 NA mengakses youtube, dan WA. NA melakukan chat dengan grup di kelas dan keluarganya, kemudian menonton video youtube tentang makanan. Ketika pukul 16.00- 17.00	Pada waktu luang, durasi penggunaan internet terlihat lebih lama dari hari sekolah, yaitu sekitar 3 jam yang dipergunakan untuk mengakses media sosial dan

			RE	<p>NA berain sepeda dan dilanjutkan bermain engklek di plataran dengan 3 teman. pada pukul 17.00-18.00.</p> <p>Pada hari Minggu 11 Februari 2018, sekitar jam 10.00 Lebih RE sudah bangun dan sarapan. pada pukul 11.30-12.22 ia terlihat bermain permainan <i>minicraft</i> 12.30 -13.00 kemudian dilanjutkan makan siang dan nonton TV. Pada pukul 13.00- 15.00 RE mengakses <i>youtube masih mengakses video lucu prank</i>, Kemudian 15.00- 16.00 Main sepeda dan lanjut main di plataran 16.00- 18.00.</p>	permainan. Namun demikian, anak tetap menghabiskan waktunya untuk bermain dengan temannya.
		Intensitas tempat dalam mengakses intenet.	<p>NA</p> <p>RE</p>	<p>Dalam satu hari, Terlihat lebih sering mengakses di rumah, ketika bermain tidak membawa HP. (Observasi dari tanggal 8-11 Februari 2018)</p> <p>Dalam satu hari, RE mengakses dirumah ketika pulang sekolah, tetapi hanya sebentar karena setiap hari les. (Observasi Hari Rabu 07 Februari 2018, Sabtu 10 Februari 2018 ,dan Minggu 11 Februari 2018).</p>	<p>Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa anak lebih sering mengakses internet di rumahnya, hal ini dikarenakan sekolah tidak memperbolehkan penggunaan <i>gadget</i>. Bahkan ketika anak pergi bermain, anak tidak membawa <i>gadget</i>. Dan ketika sudah menunjukkan</p>

					waktu belajar, anak sudah mempunyai kesadaran untuk tidak memainkan <i>gadget</i> mereka.
		Penggunaan internet untuk media sosial	NA RE	Menurut pengamatan dari hari Kamis 8 Februari 2018, Jumat 9 Februari 2018, dan Minggu 11 Februari 2018 NA terlihat cukup intens dalam memakai internet untuk keperluan <i>Whatsap</i> setiap harinya dalam durasi waktu yang tidak terlalu lama. Terlihat ia mulai membuka <i>whatsap</i> ketika pulang sekolah pukul 14.00 NA sering <i>chatting</i> di grup teman sekolanya “EZDEKAPE CLASS 5”, dan terakhir berkomunikasi dengan grup keluarganya sekitar pukul 14.30 dan 14.40. Dalam data tampilan menu bar, RE terlihat tidak memiliki media sosial. RE juga tidak memiliki akun <i>Youtube</i> . (Rabu 07 Februari 2018).	Dari hasil observasi, dari narasumber NA, sudah memiliki satu akun media sosial yaitu <i>Whatsap</i> yang memang diperbolehkan orangtuanya. Tetapi untuk narasumber RE, terlihat tidak memiliki media sosial, maupun akun <i>youtube</i> yang sering RE akses.
		Ke intensitasan menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (<i>game</i> / media sosial)	NA	NA kadang kadang memang menggunakan internet namun ketika ada PR yang ia tidak ketahui Dari riwayat akses, dapat diketahui dalam jangka waktu seminggu, sebagian besar pencarian adalah seputar hiburan, berupa kegiatan yang berhubungan dengan kuliner, dan hiburan lawakan. (Pengamatan dari hari Kamis 8 Februari 2018, Jumat 9 Februari 2018, dan Minggu 11 Februari 2018).	Intensitas penggunaan internet yang dimanfaatkan untuk keperluan belajar terlihat sangat jarang, dimana terlihat dalam riwayat pencarian jangka

			RE	Terlihat RE jarang sekali mengakses internet untuk keperluan belajar. Selama pengamatan sebagian besar pencarian adalah seputar bola, lawakan, dan lagu. (Pengamatan dari hari Sabtu 10 Februari 2018, Minggu 11 Februari 2018, dan Senin 12 Februari 2018)	waktu seminggu, sebagian besar riwayat pencarian adalah berhubungan dengan hiburan.
5.	Fasilitas-fasilitas yang seringkali digunakan di internet	Kecenderungan mengakses situs pendidikan atau situs lain	NA	<p>NA lebih cenderung mengakses situs seperti <i>youtube</i> yaitu dengan kata kunci memasak, kuliner, dan permainan. Namun situs berita juga cukup sering diakses, dan digunakan untuk mencari PR yang sulit. Pada Hari Kamis 8 Februari 2018, nampak judul pencarian “Menggila di Bogor” dan “Menggila di Jogja” pada laman situs https://m.youtube.com/ . Ia menjawab “ Iya aku suka liat jalan-jalan sama makan-makan”.</p> <p>Pada Hari Jumat 9 Februari 2018 terlihat ia berselancar di internet tentang “Video Lucu Banget Bikin....” pada laman https://m.youtube.com/. “aku juga suka cari yang lucu- lucu mbak” Terlihat pula subscribe youtube yang ia ikuti adalah Doggy Play doh. Dimana terlihat jenis video yang ditonton adalah “Baby Hulk & Frozen Elsa Play with Sand”, “Play Doh Ice Cream Playset Frozen Princess Elsa Nails From Games For Kids” , “Play Doh Fairy Disney Princess Elsa Anna Rapunzel Belle Ariel Cinderella Aurora”.</p> <p>Pada pengamatan hari Minggu 11 Februari 2018, terlihat NA lebih sering mengakses <i>Whatshapp</i>. NA</p>	Situs yang sering diakses terlihat pada hasil pengamatan yaitu situs seperti <i>youtube</i> , media sosial, serta <i>games offline</i> maupun <i>online</i> . Sehingga, anak diketahui memiliki kecenderungan lebih sering mengakses situs selain pendidikan.

			<p>sedang tidak membuka <i>google</i>. Ia nampak justru membuka <i>Whatsapp</i> miliknya dan terlihat sambil tertawa membaca tulisan chatting di <i>Handphone</i> nya. NA juga terlihat menjelajah situs yang dicari di laman https://m.youtube.com/ adalah berupa “Keripik Gila Chelsea Olivia...” Saat ditanya, Ia menjawab : “Itu aku suka banget tentang masak-masak”</p> <p>RE lebih cenderung mengakses permainan yang sedang terkenal seperti COC, permainan hiburan Talking TOM, dan sangat sering mengakses youtube. Pada pengamatan hari Sabtu 10 Februari 2018, anak terlihat mengakses game COC , serta terlihat mengakses video youtube berupa :</p> <p>situs PRANK / hiburan pada channel : BigDawsTV, RebelTV, Johal, TwinzTV, Hayn Netz, Dame-Dame, videwOow,</p> <p>“BLIND MAN DROPPING 1.000.000...” channel BigDawsTV</p> <p>“Chair Pulling Prank Part 4” channel RebelTV</p> <p>“Bait Wallet Prank!” channel RebelTV</p> <p>“HOVERBOARD BAIT PRANK PART 3” channel Johal</p> <p>“Bait Backpack Water Balloon Prank” channel RebelTV</p> <p>Sedangkan pada hari Minggu 11 Februari 2018, RE terlihat mulai pukul sekitar 11.30-12.00 RE sudah</p>	
--	--	--	---	--

				<p>memainkan <i>game Minicraft</i>. Mulai jam 13.00, RE terlihat mengakses <i>youtube</i> berupa :</p> <p>“Bait Backpack Prank Part 3” channel Robel TV “Bait Backpack Prank Part 2” channel Robel TV “Bait Backpack Prank Part 1” channel Robel TV “BAIT BIKE SPLITS IN HALF!! BROKEN...” channel TwinzTV “INSANE ELECTRIC BAIT BIKE PRANK...” channel TwinzTV “HP GW JATUH DARI WAHANA HALILINTAR” “Lempar Iphone X diPerosotan Air 30 Meter “ dari channel SAAIHALILINTAR. “SCARY CAR – SPARTA REMIX” channel Nuke928 (Kemarin) “HAVANNA- cover kendang” channel : 7ommyhidayat</p> <p>Terlihat pula jenis permainan yang dilihat dalam channel ryanjyn2008 judul “ Sacry Maze Game”</p> <p>Pada Hari Senin 12 Februari 2018 terlihat yang diakses RE adalah channel youtube seperti :</p> <p>“Video Lucu Banget Ngerjain Maling Sepeda...” channel Hayn Netz “Curi Sepeda konyol – Ngakak habis !!! XD “channel Dame-Dame “Ngerjain Maling Sepeda – Video Ekstrim” channel videwOOw “Chair Pulling Prank Part 2” channel RebelTV</p>	
--	--	--	--	---	--

				“Tying People To Benches and Stealing Their ... “channel RebelTV	
		Jenis hiburan apa yang sering di akses dalam internet.	NA RE	Jenis hiburan yang sering diakses adalah sama-sama berupa video yang berkaitan dengan kesukaan mereka terhadap suatu hal, yaitu berhubungan dengan memasak, kuliner, kartun, serta sepakbola, segala video tentang lawakan atau humor, permainan <i>online</i> .	Berdasarkan hasil pengamatan, NA dan RE sangat terlihat jenis hiburan yang paling sering mereka akses adalah <i>youtube</i> . Hal ini dikarenakan dalam mengakses internet, mereka tidak mempunyai batasan <i>kuota limited</i> , sehingga menonton <i>youtube</i> akan terasa sangat lancar dan mudah. Selain itu, <i>game online</i> juga sering diakses karena RE memiliki kecenderungan mulai kecanduan salah satu permainan online tersebut

Lampiran 3. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Pendiri *Kampoeng Cyber*

REDUKSI, PENYAJIAN DATA, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN PENDIRI KAMPOENG CYBER TENTANG PENDIRIAN *INTERNET SAFETY* DI *KAMPOENG CYBER*

No	Pertanyaan	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan
1.	Kapan pendirian <i>Kampoeng Cyber</i> ini dilakukan ?	“Gagasannya dari 2008, tapi selesai dikembangkan tahun 2009. Pertama kali saya cuma iseng membuat <i>blog</i> sekitar bulan Agustus. Di <i>blog</i> itu isinya adalah seluruh kegiatan RT 36 tujuannya supaya warga RT 36 yang merantau bisa tahu kegiatan apa saja yang dilakukan di RT 36.”	Gagasan mengenai kampung <i>cyber</i> berawal dari tahun 2008, dan mulai dikembangkan pada tahun 2009. Diawali dari pembuatan <i>blog</i> yang bertujuan untuk menginformasikan berbagai kegiatan RT 36.	<i>Kampoeng Cyber</i> didirikan dan dikembangkan dari 2009, dimana pada awalnya diprakarsai oleh gagasan untuk membuat <i>blog</i> yang berisi kegiatan RT 36 pada tahun 2008.
2.	Apa tujuan dan latarbelakang berdirinya <i>Kampoeng Cyber</i> di RT 36?	“Kalo latar belakangnya sebenarnya kita awal awal itu pengen berjejaring bersama dan ingin menghadirkan internet yang mudah dan murah untuk warga, baik itu orangtua dan anak di perkampungan ini, itu aja awalnya seperti itu, jadi belum kemana –mana. Pada waktu itu tidak semua rumah terkoneksi dengan internet, hanya beberapa rumah saja. lalu dari situ muncul gagasan untuk membangun RT yang semua rumahnya terkoneksi dengan internet. Sejarah lengkapnya dan visi misi bisa lihat di <i>website Kampoeng</i>	Latar belakang pendirian adalah keinginan untuk berjejaring bersama dan menghadirkan internet yang mudah dan murah. Untuk sejarah dan visi misi tercantum pada <i>website</i> .	Mengikuti perkembangan teknologi informasi menjadi dasar keinginan untuk maju sebagai ujung tombak dalam memimpin masyarakat kecil di wilayah ini. Dengan teknologi informasi pengurus kampung <i>cyber</i> berkeyakinan untuk dapat maju mengejar ketertinggalan dan menjembatani

		<i>Cyber.</i> “		keterbatasan masyarakat sebagaimana tertuang dalam visi.....
3.	Apa saja program – program yang dikembangkan di <i>Kampoeng Cyber</i> ?	“Adanya program pelatihan pada tahap awal pendirian, yaitu berupa <i>pertama</i> , karena warga belum mengenal sama sekali jadi kita awalnya pelatihan teknis komputer dahulu jadi kayak sistemnya komputer seperti apa, cara menghidupkan komputer seperti apa, <i>windows</i> itu apa, nah setelah itu baru ke internetnya, jadi kayak membuat email, terus kayak membuat akun media sosial, jadi yang ringan – ringan dulu . dulu awalnya bikin email, lalu buka- buka portal berita, jadi yang ringan – ringan dulu pelatihannya. Setelah itu ada pelatihan lagi tapi ada selang waktunya itu pelatihan <i>microsoft office</i> , tapi ada selang waktunya, jadi nggak tahun itu tapi kayaknya ada jeda waktu sekitar setahunan, sekitar tahun 2010 pelatihan <i>microsoft officenya</i> itu. Ada program kami yang bernama edu wisata <i>cyber</i> , yaitu kami menyediakan sarana untuk bahan studi banding di sekolah, menjadi bahan pembelajaran bagi mereka untuk mengenal lebih dekat	Program awal yang dilakukan dalam membangun <i>Kampung Cyber</i> adalah dalam beberapa tahap, dimulai dari tahap pelatihan teknis cara memakai komputer, pelatihan menggunakan layanan internet, dan pelatihan <i>microsoft office</i> . Semua tahap dilakukan secara bertahap. Beberapa program adalah Edu wisata <i>cyber</i> yang diperuntukkan khusus kepada anak-anak secara kolektif dari sekolah atau komunitas untuk mengenal teknologi beserta pendayagunaannya. <i>Output</i> yang dapat didapatkan antara lain : menambah wawasan, menanamkan ketertarikan untuk	Pengembangan berjalan sesuai dengan tahap – tahap yang telah direncanakan. Media internet hanyalah sebuah sarana, sedangkan muatannya juga sudah berjalan dengan mulainya pembekalan dengan pelatihan, pendampingan, dan pemberdayaan untuk berbagai macam kepentingan baik itu pribadi maupun bersama. Program yang dikembangkan diantaranya : pengenalan potensi lokal yakni berbagai usaha produksi maupun jasa, seperti : batik, sanggar, kursus, percetakan, olahan makanan, dan edu wisata <i>cyber</i> .

		teknologi pada semua lapisan masyarakat. Dari pelatihan tersebut, anak-anak secara tidak langsung juga ikut belajar ketika melihat orangtua mereka menggunakan teknologi. Untuk program – program yang lain bisa dilihat di website <i>Kampung Cyber</i> saja. “	mendalami dunia teknologi, mengenali potensi diri dan potensi sekitar, mendorong siswa lebih peka dan peduli pada lingkungan sekitar, dan memupuk jiwa kewirausahaan sejak dini.	
4.	Bagaimana keantusiasan anak ketika dikembangkannya internet di <i>Kampung Cyber</i> ini ?	“Semua warga sangat antusias pada pendiriannya, tidak hanya anak-anak bahkan seluruh orangtua dan warga yang masih asing dengan teknologi merasa ingin tahu dan memiliki keinginan untuk belajar. Anak –anak hampir antusias semua, anak tergolong cepat belajar. Dahulu di pos ronda, pada sore hari warga dan anak-anak selalu berkumpul untuk sama-sama belajar laptop.”	Semua warga dan anak-anak memiliki keingintahuan untuk belajar. Anak-anak tergolong belajar dengan cepat.	Semua warga termasuk anak-anak antusias dengan adanya <i>Kampung cyber</i> .
5.	Apa saja jenis Informasi/ pengetahuan yang dapat diakses anak di internet <i>Kampoeng Cyber</i> ? Dapatkah anak membuka situs terlarang di <i>Kampung Cyber</i> ? Laman/situs apa saja yang diproteksi ?	“Salah satu keunggulan memang internet di <i>Kampung</i> ini disaring ya mba, jadi bisa dikatakan sebagai internet yang aman. Apalagi warga sekarang ini lebih cenderung memakai hape karena jaman nya jaman gadget kalo dulu ya komputer, paling menggunakan hape sekitar tahun 2015 ke atas, sebelum 2015 mereka lebih sering menggunakan PC/ komputer. Mereka bisa bebas mengakses portal	Salah satu keunggulan internet di <i>Kampung Cyber</i> adalah internet yang sudah di filterisasi. Apalagi warga dan anak-anak cenderung memakai gadget pada zaman sekarang. Mereka bebas mengakses berbagai portal berita, hiburan dan lainnya	Internet yang sehat dan aman adalah salah satu keunggulan yang menonjol dari internet yang disediakan di <i>Kampung Cyber</i> . Beberapa situs yang difilter adalah situs yang berbahaya bagi anak. Walaupun sudah difilter,

		berita, hiburan, dan lainnya, tetapi tentunya kita filter. Internet sudah di filter, hanya dipemakaian, murni yang mengatur setiap keluarga. Yang difilter situs porno, situs penyebar informasi hoax, situs game online, ada beberapa yang di <i>block</i> , nggak semua, kriterianya yang ada kekerasannya , jadi ada kata kuncinya. Sengaja kita filter memang untuk menciptakan internet yang aman untuk semua. Anak – anak memakai kadang untuk mencari bahan referensi, biasanya ketika akan ujian, mereka mencari bahan materi berupa tes soal.”	tetapi sudah difilter. Situs yang di filter adalah situs porno, situs penyebar hoax, beberapa situs game online yang bertujuan untuk menciptakan internet yang aman untuk semua.	tetapi dalam penggunaannya, murni diatur oleh setiap keluarga.
6.	Berapakah kecepatan rata-rata internet ketika dipakai warga sehari-hari?	“Sekarang 30 Mbps . Dulu bertahap jadi awalnya itu 3Mbps, trus 5, trus 10, trus 20 trus sekarang sampe 30 Mbps. “	Kecepatan internet ditambah secara bertahap mulai dari 3 Mbps, 5 Mbps, 10, Mbps, 20 Mbps, dan sekarang adalah 30 Mbps.	Kecepatan internet dari waktu ke waktu ditambah secara bertahap seiring dengan kebutuhan warga.
7.	Program yang dikembangkan untuk menambah pengetahuan/kemudahan untuk menggunakan internet sebagai sumber belajar.	“Kalo sekarang sih secara infrastruktur sudah bagus, sudah memadai, cuma pemanfaatan yang masih kurang banyak yang mau mencoba bikin <i>website</i> atau apa, ya pemanfaatannya aja yang masih kurang, kita berusaha mengajak warga, yaa mungkin besok akan diadakan pelatihan lagi. Kalo khusus untuk anak,	Secara infrastruktur sudah dirasa bagus dan memadai, namun secara pemanfaatan yang masih dirasa kurang. Maka pengurus Kampung cyber berusaha mengajak warga dan akan diadakan	Secara infrastruktur sudah dirasa bagus dan memadai, namun secara pemanfaatan yang masih dirasa kurang. Belum ada program untuk anak-anak dikarenakan masih kurangnya sumber daya

		<p>kita belum mencoba seperti <i>membuat e-learning</i> karena nggak ada sumber daya SDM nya masih kurang, untuk ikut didalam mengembangkan, kalo warga ya pengennya ada, tapikan nanti yang menjembatani itu lho, kan butuh trainer juga to, sebenarnya kalo kita sendiri yo kan kekurangan orang juga. untuk akses Informasi ya sebenarnya kan kalo kita ingin menginformasikan ke warga caranya banyak, antara lain di <i>website siwargapatehan</i> itu ada banyak informasi dan bisa didownload tapi tidak terlalu update informasinya, biasanya kita informasikan ke warga dulu, lalu diwebsite se kelurahan itu juga diupload kemudian bisa dibaca dan diunduh juga.”</p>	<p>pelatihan kembali untuk memaksimalkan pemanfaatan internet. Sementara program untuk anak-anak belum dicoba, salah satu kendalanya adalah kurangnya SDM yang ikut untuk membantu mengembangkannya.</p>	<p>yang tersedia.</p>
--	--	--	--	-----------------------

Lampiran 4. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Orangtua

REDUKSI, PENYAJIAN DATA, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN ORANGTUA TENTANG PEMANFAATAN INTERNET *SAFETY KAMPOENG CYBER* SEBAGAI SUMBER BELAJAR

No	Pertanyaan	Subyek	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan
1.	Bagaimana keantusiasan anak ketika dikembangkan internet <i>safety</i> di <i>Kampoeng Cyber</i> ?	TT	“Awalnya itu tanggapan kami sebelum ada internet itu ada pelatihan menggunakan komputer waktu itu dijelaskan oleh Pak RT bahwa internet itu bisa digunakan untuk mengakses apa saja dan bisa digunakan untuk mengakses belajar anak di rumah juga, jadi karena internet yang digunakan juga aman untuk anak, kami memutuskan untuk menghubungkan atau mempunyai internet di rumah, kemudian awalnya orangtua dulu yang belajar, kemudian otomatis kalo kita udah punya perangkat , waktu itu komputer belum punya , saat punya hp, otomatis anak ngikuti, kita yang ngajari jadi sebetulnya anak mulai internet sejak kecil TK dan SD, Cuma yang ringan ringan biasane <i>youtube</i> , cari film kartun yang lucu-lucu . anak merasa tertarik karena diluar televisi, kalo di	Tanggapan awal sebelum adanya pelatihan, dijelaskan bahwa internet dapat digunakan untuk mengakses apa saja dan bisa digunakan untuk akses belajar anak di rumah apalagi internet yang akan dipasang adalah internet yang aman, maka orangtua kemudian memutuskan menyetujui rencana pembangunan <i>Kampoeng Cyber</i> . Pada awalnya pelatihan internet ditujukan kepada orangtua, kemudian secara otomatis anak mengikuti dan orangtua	Antusias anak dapat dirasakan ketika anak cepat dalam memahami cara penggunaan teknologi saat orangtua melatih anak. Internet memberi hiburan yang bervariasi dibandingkan dengan televisi.

			internet kan anak bisa ngelihat sesuai apa yang mereka inginkan, pengen liat opo kan kalo di internet cepet, beda beda variasi.”	mengajari. Anak merasa tertarik karena diluar televisi, di internet dapat melihat apa saja yang di inginkan dan mempunyai banyak variasi.	
2.	Apakah anak anda sudah mampu mengoperasikan internet? mulai kelas berapakah?	TT	“Anak bisa sekarang gampang diajari kakaknya ,mulai kelas 3 SD. Kalo RE dari TK/ SD sudah mulai diajari, pertamanya komputer, lalu laptop, HP. Awalnya buat mbuka <i>youtube</i> dan <i>game</i> .”	Anak mudah diajari mulai dari TK dan kelas 3 SD. Anak pertama kali dapat mengoperasikan teknologi dan mengakses komputer, lalu laptop, dan terakhir <i>Handphone</i> .	Anak mulai dapat mengoperasikan berbagai teknologi dimulai dari TK dan SD.
3.	Apakah anak anda mengerti bahwa internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar?	TT	“Sebetulnya pertama kali kesitu, kan diajari, waktu mbukak <i>game</i> sama <i>youtube</i> kan pertamanya tetang tema tema pendidikan, lagu-lagunya itu kan waktu masih kecil seperti itu, jadi ia mengenal lagu lagu waktu kecil disitu. Pertama tapi saya anjurkan dibuku, kalo dibuku nggak ada, saya memang menyampaikan ke mereka jadi ini, juga untuk bisa tanya tanya , jadi <i>google</i> itu bisa njawab, ada referensinya disitu.”	Orangtua pertama kali mengenalkan anak sepeti game dan lagu- lagu yang memang bertemakan pendidikan.	Orangtua mengarahkan pertama kali internet yang memang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti pada lagu – lagu yang bertema pendidikan. Dalam memberikan

					pemahaman, orang tua menyampaikan jika dalam internet, dapat digunakan untuk mencari referensi.
4.	Bagaimana cara anda membimbing untuk memanfaatkan internet sebagai sumber belajar?	TT	<p>“Pertama kenal <i>game</i>, tapi waktu itu nggak bisa nulis, <i>gamenya</i> tertentu misal waktu itu zuma, trus belajar menulis jadi diculke yo cari apa misal zuma trus ditulis z-u-m-a. kalo untuk belajar seperti itu memang lebih efektif ya jadi bukan yang belajar yang bersifat <i>lectures</i>. Trus untuk RE dulu saya suruh belajar bahasa inggris jadi saya suruh buka <i>google translate</i> misal kalo ada yang ngomong , tinggal diikutin, kan ada suaranya , kalo nggak bisa tanya ke ibuk Makanya ketika NA dia pertama kali tanya asalnya burung merak itu apa. ya coba dicari di google, ya saya ajari, burung merak, bagaimana, ketemu lalu dia baca . akhirnya dia tertarik , jadi kalau ada kesulitan ya otomatis dia cari sendiri, tapi awalnya saya ajari.”</p>	Anak memang pertama kali mengenal <i>game</i> , kemudian anak diajarkan bagaimana cara menulis juga melalui <i>game</i> tersebut. Kemudian melalui <i>google translate</i> dapat pula digunakan untuk melatih anak dalam berbahasa inggris. Kemudian ketika anak bertanya mengenai jenis burung, orangtua dapat mengarahkan untuk mencari tahu informasi tersebut di internet.	Oranagtua membimbing anak dalam pemakaian internet <i>safety</i> sebagai sumber belajar dengan mengarahkan mereka kepada hal-hal yang positif, diantaranya cara melatih anak menulis anak dengan menggunakan <i>game</i> , melatih anak bahasa inggris dengan menggunakan

					situs penterjemah, dan menggunakan <i>google</i> untuk menjawab keingintahuan mereka terhadap segala hal. Internet lebih efektif jika dibandingkan belajar yang sifatnya hanya ceramah.
5.	Apa saja jenis Informasi/manfaat yang dapat diakses anak di internet <i>Kampoeng Cyber</i> ?	TT	“Kami awalnya menanggapi dengan baik, dan merasakan manfaat yaitu anak gampang mengakses apa saja dengan aman, salah satunya untuk mencari buku, misalnya untuk pelajaran untuk mencari referensi bisa diakses di internet dan untuk pendidikan memang sangat bermanfaat sekali terutama ketika waktu itu anak saya yang pertama masih SMA. Jadi memang mudah dari dulu saya peruntukkan untuk anak sih mbak saya paling cuma <i>searching</i> resep- resep masakan, sama peralatan dapur, bisnis juga nggak terlalu.”	Orang tua menanggapi dengan baik dan merasakan bahwa internet dapat digunakan untuk mengakses apa saja, salah satunya sebagai sumber referensi dan buku. Dengan internet akses informasi memang mudah dan memang diperuntukkan untuk anak.	Orangtua menanggapi dan merasakan manfaat yaitu anak dapat mengakses apa saja dengan aman, salah satunya untuk mencari referensi. Dari dulu, orangtua memperuntukkan sepenuhnya

					manfaat internet ini kepada anak.
6.	Apakah anak memanfaatkan internet ketika mempunyai tugas /PR dari sekolah?	TT	<p>“Kalau RE pakai cuma untuk ada yang nggak tau aja, karena anak saya les. <i>Face to face</i> gitu. Untuk mengerjakan PR lebih cenderung ke buku, tapi kalo ada PR memang guru les yang ngajari. buku tidak ada baru ke internet. <i>Face to face</i> sama manual.</p> <p>Kalo NA juga cuma kadang-kadang , jadi ketika dia menemui kesulitan saja.”</p>	Sepengetahuan orangtua, RE memakai internet ketika ada hal yang tidak diketahui, karena RE sudah mempunyai guru les. Untuk mengerjakan pekerjaan rumah, patokan pertama masih menggunakan buku dan jika memang ada kesulitan anak mencari di internet.	Dalam memanfaatkan internet sebagai salah satu referensi dalam mengerjakan pekerjaan rumah, Anak lebih berpedoman kepada buku terlebih dahulu, dan internet akan digunakan ketika ada kesulitan yang tidak terdapat dalam buku.
7.	Apakah anak memanfaatkan internet untuk mencari materi pelajaran ?	TT	<p>“Setahu saya jarang mbak, saya lebih menganjurkan buku. karena koneksi nya kan tergantung tipe HP ya, kadang eror, kadang nggak jalan, jadi memperlambat belajar. Jadi diarahkan membaca buku aja, sama les internet Cuma tambahan aja.”</p>	Orangtua lebih menganjurkan pada buku, dikarenakan jika menggunakan internet untuk belajar, terkendala konektivitas yang kadang <i>error</i> sehingga dapat memperlambat belajar. Orangtua mengarahkan	Anak jarang memanfaatkan internet menjadi salah satu sumber belajar, dikarenakan jika mencari materi di internet, terkendala

				untuk membaca buku dan les, sehingga internet hanya dijadikan sebagai tambahan jika diperlukan.	masalah konektivitas jaringan, sehingga orang tua lebih mengarahkan untuk membaca materi di buku.
8.	Apa saja prasarana yang dipakai ketika anak mengakses internet ?	TT	“Lebih sering ke HP, laptop nggak sering di buka, komputer juga sudah rusak.”	Lebih sering <i>handphone</i> , laptop jarang dibuka, dan komputer sudah rusak	Prasarana yang lebih sering digunakan anak untuk mengakses internet sekarang adalah <i>Handphone</i> .
9.	Berapakah kecepatan rata-rata internet ketika dipakai sehari-hari?	TT	“Sekarang itu kecepatan 10-20 mbps, cepet sekali ini, dulu kan cuma 1-2 mbps itu kan buat rombongan, buat bareng – bareng itu lambat, sekarang memang sudah beberapa puluh kali lipat .”	Sekarang kecepatannya mencapai 10-20 Mbps, yang dahulu hanya 1-2 mbps terasa lambat dikarenakan untuk rombongan.	Kecepatan internet rata-rata yang dipakai tiap harinya mencapai 10-20 Mbps. Sudah meningkat dari dahulu yang hanya 1-2 Mbps.
10.	Bagaimana tanggapan jaringan <i>wifi internet safety / aman</i> di <i>Kampoeng Cyber</i> yang digunakan untuk mengakses internet?	TT	“Bagus sih mbak, sebagai orang tua kita jadi tenang. Situs terlarang sudah diproteksi . Karena memang diproteksi dan dari pak menteri sudah di blok situs seperti itu. Internetnya ada tahap tahap	Orangtua menjadi tenang dikarenakan situs terlarang memang sudah diproteksi, internet dikembangkan secara	Orangtua mengapresiasi internet yang dikembangkan adalah internet

			sekarang kan ada mikrotik, apalagi biaya nya murah sebulan cuma 45-50 rb.”	bertahap dan biaya nya tergolong murah.	aman. Internet dikembangkan secara bertahap dan biaya perbulan tergolong sangat terjangkau.
11.	Dimanakah tempat yang sering ditempati anak ketika mengakses internet?	TT	“Anak lebih sering akses ke rumah, kalo keluar kan pakai data, dirumah udah gratis nggak ke warnet juga.”	Anak lebih sering mengakses internet di rumah, anak jarang ke warnet karena memanfaatkan internet gratis yang ada di rumah.	Anak lebih sering mengakses internet di rumah saja.
12.	Apakah internet dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki anak?	TT	“Maksute? Sejauh ini sih opo yo, eh,,, uraian nya kalo saya sih ya kalo di <i>wikipedia</i> gitu saya sering buka gitu kayaknya lebih komplit. Kalo saya lebih lengkap di internet Tetapi untuk digunakan sebagai sumber belajar internet belum efektif ya, saya lebih senang tetap membaca buku sama les <i>face to face</i> .”	Di dalam uraiannya, internet sudah dirasa lengkap, namun jika digunakan sebagai sumber belajar yang utama, dirasa belum efektif dikarenakan orangtua lebih menganjurkan tetap berpedoman ke buku dan belajar secara <i>face to face</i> .	Di dalam uraiannya, internet sudah dirasa lengkap, namun jika digunakan sebagai sumber belajar yang utama, dirasa belum efektif dikarenakan orangtua lebih menganjurkan tetap berpedoman ke

					buku dan belajar secara <i>face to face</i> .
13.	Apa yang dapat diunduh melalui internet terkait dengan materi di sekolah?	TT	“Nggak diunduh sih mbak, cuma langsung membaca, ya belajar cepat gitu.”	Menurut orangtua, anak tidak pernah mengunduh materi / informasi yang didapat ketika digunakan untuk belajar. Anak hanya membaca / belajar cepat.	Menurut orangtua, anak tidak pernah mengunduh materi / informasi yang didapat ketika digunakan untuk belajar.
14.	Bagaimana kemudahan pencarian materi yang orangtua rasakan di internet dibandingkan dengan sumber lain?	TT	“Kalo akses materi ya di <i>google</i> . untuk mencari yang belum tahu lebih mudah di internet.”	Dalam akses materi di <i>google</i> , orangtua merasakan anak akan jauh lebih mudah mencarinya.	Orangtua merasakan jika anak memang lebih mudah mengakses materi di internet.
15.	Bagaimana kualitas materi yang diperoleh dari internet?	TT	“ Kalau saya lihat kayak di wikipedia seperti itu kayaknya memang lebih komplit. Tetapi memang kadang kualitas materi kadang nggak jelas soalnya kadang disitu nggak terlalu menjelaskan banget, kadang kalau ada PR sih cuma jawabannya tok, padahal sekolah minta dijabarkan, caranya yang penting bukan hasilnya, ya mungkin tergantung sumber	Kualitas materi yang diperoleh di internet masih dirasa kurang jelas, dikarenakan penjelasannya yang kurang, hanya terdapat jawaban tanpa dijelaskan cara. Di internet, anak hanya membaca saja,	Orangtua merasa kualitas materi yang didapatkan di internet memang ada beberapa yang kurang jelas dimana tidak dipaparkan

			nya juga ya mbak, di internet kita cuma bisa baca nggak bisa diajak ngomong sih jadi nggak bisa tanya langsung, kalo nggak dong ya tetep manual.”	tidak bisa tanya jawab secara langsung.	kedalam langkah-langkah. Anak hanya membaca sehingga ketika menemui kesulitan, anak tidak dapat melakukan tanya jawab.
16.	Berapa intensitas anak menggunakan internet sehari-hari?	TT	“Itu kalo NA kurang lebih 3 jam trus lebih sering main sama temennya. Kalo RE paling 1-2 jam, soalnya langsung les. cuma waktu pulang sekolah aja, trus dia kan tidur siang juga.”	Anak mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam perhari.	Anak mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam perhari.
17.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran?	TT	"Jarang mbak, saya lebih anjurkan ke buku dulu.”	Anak jarang mengakses internet untuk mencari materi pelajaran.	Intensitas anak mencari materi pelajaran di internet tergolong jarang dan orangtua lebih menganjurkan ke buku.
18.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR?	TT	“Kalau NA lebih sering pakai untuk cari yang memang nggak ada di buku aja. Kalo RE udah sama guru les nya.”	Intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi mengerjakan PR	Intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi

				tergolong hanya kadang-kadang. Anak lebih sering dibantu guru les secara langsung untuk mengerjakan pekerjaan rumah.	mengerjakan PR tergolong hanya kadang-kadang.
19.	Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan?	TT	“Itu kadang ya Matematika, Bahasa, IPA.”	Matematika, Bahasa, IPA	Tugas yang sering menggunakan internet adalah Matematika, Bahasa, IPA
20.	Apa yang diakses anak dalam internet ketika ada waktu-waktu luang?	TT	<p>“Heeh memang.. sering.. <i>Game</i> sering . lebih seringnya <i>game</i>. Jadi seharian misal kalo libur gitu pegang HP saya liat gitu ya nge <i>game</i> kalo nggak <i>youtube</i>. Jadi kalo libur gitu males kan ya belajar ya hhe tapi kalo hari biasa memang saya kasih waktu sih, nggak setiap hari harus. Jadi kalo libur pas temen nya dateng misal disini pada bawa hp semua itu mbak tahu kalau disini ada <i>wifi</i> gratis, jadi ya memang saya pantau lihat apa yang mereka buka ya itu tadi <i>game</i>, <i>youtube</i>.</p> <p>Kalo NA biasanya sih lebih cenderung nya sih main diluar soalnya temen temennya banyak, tapi kalo nggak ada ya</p>	<p><i>Game</i> dan <i>youtube</i> sering dimainkan anak ketika adanya waktu luang/libur sekolah. Tetapi orang tua memaklumi, dikarenakan anak akan bosan jika setiap hari belajar terus-menerus. Jika ada teman yang datang pun, anak cenderung bermain <i>game</i> dengan temannya dengan <i>handphone</i> sendiri-sendiri. Ketika libur, anak kadang juga bermain bersama</p>	<p>Ketika libur, orangtua lebih sering melihat anak bermain <i>game</i> bersama teman-temannya dan mengakses <i>youtube</i>. Namun orangtua memang membolehkannya dikarenakan sebagai hiburan. Anak kadang-kadang juga pergi bermain</p>

			dia larinya kesitu ke hp atau tablet.”	temannya di luar rumah.	bersama temannya.
21.	Dimanakah anak lebih sering mengakses internet?	TT	“Seringnya dirumah, Kalo dirumah seringnya tetep untuk cari hiburan, Akses internet nggak boleh disekolah.”	Anak lebih sering mengakses internet di rumah, dikarenakan di sekolah penggunaan <i>gadget</i> tidak diperbolehkan.	Anak lebih sering mengakses internet dirumah dikarenakan ketika di sekolah, penggunaan <i>gadget</i> dilarang.
22.	Apakah anak menggunakan internet untuk media sosial? jika iya, jenis dan untuk keperluan apa media sosial tersebut? jika tidak, apa alasannya?	TT	“Media sosial anak saya yang pertama pakai, kalo yang RE enggak karena belum tertarik kesitu, tapi kalo <i>game</i> itu iya tapi saya kebetulan 24 jam jadi bisa mantau. Hanya NA itu yang punya media sosial, memang saya bolehin, karena orangtua kan kerja to, kadang kadang,barusan aja ini, jadi biar ada komunikasinya, terpantau gitu kemana, jadikan kita nggak usah nyari nyari.”	Anak menggunakan media sosial dan ada yang tidak. Anak diperbolehkan memakai media sosial seperti <i>Whatsapp</i> dikarenakan anak dapat dipantau keberadaannya oleh orangtua ketika bekerja. Hal ini juga memudahkan komunikasi. Anak ada yang tidak memakai media sosial dikarenakan ketertarikan anak sekarang ini hanya pada permainan.	Anak ada yang menggunakan media sosial seperti <i>Whatsapp</i> dan ada yang belum mengenal media sosial karena lebih tertarik pada <i>game</i> .
23.	Bagaimanakah ke intens an anak SD disini menggunakan	TT	“Memang kenyataannya lebih ke hiburan ya kalo anak pakainya. Tapi kalo saya	Pada kenyataannya, anak lebih menggunakan	Keintensitasan anak

	internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (game/ media sosial)?		juga tetap menekankan ke pendidikan jadi saya kasi tau itu kalo ada plus minus nya. kalo kamu manfaatkan untuk baik, ya kamu cepet pinter, jadi tak kasih dua pilihan tapi ya saya arahkan kesitu, tapi saya juga nggak mau membatasi dia juga butuh hiburan jadi nggak harus pendidikan terus. Siapa tau anak saya dengan seneng hiburan yang mendidik itu menuju ke bakatnya dia, jadi membimbing dia pamanya senang masak, seneng ini, nah itu jadi saya nggak batasi harus belajar gitu nggak. jadi siapa tau dengan dia cari-cari seperti itu karena pasti dia punya bakat bakat sendiri sing iso menuntun itu lo. Jadi belajar bisa lewat banyak cara sih mbak.”	internet sebagai sumber hiburan. Namun, orangtua tetap menekankan ke arah pendidikan. Di internet terdapat kelebihan dan kekurangannya. Orang tua juga tidak membatasi anak yang membutuhkan hiburan, karena orangtua percaya, hal itu dapat mengarahkan anaknya belajar menemukan bakatnya.	menggunakan internet adalah sebagai sumber hiburan. Namun demikian, orangtua tetap menekankan ke arah pendidikan. Orangtua juga tidak membatasi anaknya mengakses hiburan, dikarenakan belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara.
24.	Bagaimana kecenderungan anak mengakses situs pendidikan atau situs lain?	TT	“Untuk anak lebih sering akses ke hiburan jadi cuma sekedar hiburan , kalo buat belajar sih ya tadi ya, jarang ya mbak,”	Anak lebih sering mengakses situs hiburan.	Anak lebih sering mengakses situs hiburan.
25.	Apa jenis hiburan yang sering di akses dalam internet?	TT	“Kalau RE itu <i>youtube</i> tentang bola, kaos bola, sama lagu bola sama <i>game</i> . Kalo NA <i>youtube</i> tentang makanan. NA bilanganya makanan, itu karena dia kan sukanya memasak. trus adiknya itu suka nya <i>game</i> kaya mainan gitu yang dipandu dari <i>youtube</i> , misal bikin mainan	Hiburan yang anak sering akses adalah <i>youtube</i> dan <i>games</i> tentang kesukaannya. Orangtua cenderung menganggap kalau hal tersebut adalah termasuk hal yang cukup	Hiburan yang anak sering akses adalah <i>youtube</i> dan <i>games</i> tentang kesukaannya.

			dari kerdus, lha dia sukanya disitu, sisi-sisi positifnya disitu “.	positif.	
26.	Apa dampak negatif internet untuk anak yang dirasakan?	TT	<p>“Dampak negatif yo sekarang akses <i>youtube</i> gampang jadi, anak saya pantau kalo buka <i>youtube</i> apa, main pakai hp apa yang harus saya tahu, ya semua ada positif dan negatif nya kan ya mbak.</p> <p>Tapi waktu belajar tidak terganggu soalnya kalo untuk hiburan cuma kalo habis belajar, nggak setiap hari dibuka, soalnya di sekolah, pulang capek ya tidur setelah itu mainan hp sebentar, gurunya datang jam 4, les sampai jumat sih soalnya kan sekolah juga 5 hari kerja.</p> <p>Memang terus merasa kecanduan itu susah to, kalo kecanduan <i>game</i>, pasti waktu belajarnya lupa, haa itu saya juga berlaku keras, maksudnya yo harus saya sita , saya kasih tau.”</p>	Dampak negatif yang dirasakan dengan adanya internet adalah akses yang mudah, seperti <i>youtube</i> . Orang tua harus selalu mengawasi terhadap hal – hal yang anak akses. Untuk waktu belajar tidak terlalu mengganggu, karena anak mempunyai kesadaran ketika waktu belajar tiba. Namun jika memang kecanduan <i>game</i> , anak dapat lupa waktu, dan orang tua harus bersikap tegas.	Dampak negatif dari internet adalah kemudahan dalam segala hal, sehingga orangtua harus selalu mengawasi dan bersikap tegas agar waktu belajar anak tidak terganggu.
27.	Bagaimana cara anda sebagai orang tua dalam meminimalkan dampak negatif internet?	TT	<p>“Pertama itu tadi saya kasih tau ini lo plus nya ini minus nya ini, seperti itu. Jadi saya kasih tau , tapi kalo saya liat waktunya ini masih megang ini yo saya sita gitu lo. Selalu saya awasi.”</p>	Orangtua memberi tahu tentang dampak positif dan negatif internet, orangtua akan menyita jika memang anak sudah lupa belajar.	Orangtua memberi tahu tentang dampak positif dan negatif internet , memantau, serta berlaku tegas.
28.	Bagaimana kepuasan dengan layanan <i>internet safety</i> di	TT	<p>“Sejauh in puas yo karena aman, tapi memang karena banyak yang ngikut</p>	Orangtua merasa puas dengan layanan internet	Orangtua merasa puas dengan

	<i>Kampoeng Cyber?</i>		emang beberapa kali itu, <i>error</i> kabelnya atau apa, Kalo kita cuma mengikuti dari pak RT misal dari kecepatan, kita baru merasakan enak kalo lancar, kadang ya sering putus, tapi trus lancar.”	<i>safety</i> karena jaringan cukup cepat.	layanan internet <i>safety</i> .
29.	Apa program yang diharapkan untuk menambah pengetahuan/kemudahan dalam menggunakan internet secara sehat?	TT	“Sampai saat ini tidak ada program khusus untuk anak ya mbak, paling cuma pelatihan awal aja 5 kali di lab komputer di Atmajaya. Sekarang edukasinya cenderung lebih spesifik misal penggunaan internet untuk anak, untuk orang tua memang sering ada tapi nggak begitu sering, tapi ada. Pengen ada pelatihan mengenai <i>maintenance</i> nya aja. yang berkaitan dengan kerusakan, Kayak khursus yang menunjang dalam hal IT. Kalo program untuk anak itu belum ada program, soalnya kita ngikut aja.”	Orangtua hanya mengikuti program yang memang dikenalkan olah pengurus Kampung. Edukasi yang ada cenderung lebih spesifik yaitu penggunaan internet untuk anak, dan program yang lebih diharapkan adalah cara perawatan perangkat teknologi agar awet. Untuk program yang khusus untuk anak, memang belum ada.	Program yang dikhususkan untuk anak belum ada, orangtua hanya mengikuti program yang memang dikenalkan olah pengurus Kampung.

Lampiran 5. Reduksi, Penyajian Data, dan Kesimpulan Hasil Wawancara dengan Anak

REDUKSI, PENYAJIAN DATA, DAN KESIMPULAN HASIL WAWANCARA DENGAN ANAK SD TENTANG PEMANFAATAN INTERNET SAFETY SEBAGAI SUMBER BELAJAR

No	Pertanyaan	Subyek	Jawaban	Reduksi	Kesimpulan
1.	Bagaimana keantusiasan adik ketika dikembangkanya internet di <i>Kampoeng Cyber</i> ?	NA	“Tertarik. Pngen cari tahu, aku minta diajari bapak. “	Anak tertarik, merasa ingin tahu dan ingin belajar.	Anak merasa tertarik, ingin tahu, dan sangat antusias untuk diajarkan.
		RE	“Seneng. Liat mas pakai, trus diajari.”	Anak senang, Ketika melihat ingin diajari.	
2.	Apakah anak adik sudah mampu mengoperasikan internet? mulai kelas berapakah?	NA	“Diajari bapak. Pertama cara untuk mbukak <i>wifi</i> , cara liat <i>youtube</i> . Pertama kali susah, banyak tombol nya. Udah lancar mulai kelas III.”	Anak mampu karena diajarkan bapak, diajarkan membuka <i>wifi</i> dan <i>youtube</i> . Mulai lancar kelas III SD	Anak sudah mampu mengoperasikan internet karena diajarkan oleh orangtua. Anak mulai memahami komputer, laptop, dan <i>handphone</i> .
		RE	“Bisa main laptop, komputer, sama hape. Pertama ya komputer. Lupa , dari kecil.”	Anak bisa mengoperasikan berbagai perangkat, mulai lancar komputer, laptop dan <i>handphone</i> sejak kecil.	
3.	Apakah adik mengerti bahwa internet dapat dijadikan sebagai sumber belajar?	NA	“Tahu, kadang – kadang juga pakai.”	Anak paham, kadang-kadang memakai.	Anak mengetahui dan memahami internet dapat digunakan untuk sumber belajar.
		RE	“Tahu kalo bisa buat cari-cari. Tapi jarang pakai, mbak.”	Anak tahu, tapi jarang pakai.	

4.	Bagaimana cara adik memanfaatkan internet sebagai sumber belajar?	NA	“Pernah nyari di <i>google</i> . cara nya ketik di <i>google</i> trus muncul. tinggal dibaca.”	Anak mencari di <i>google</i> lalu membacanya.	Anak memanfaatkan internet <i>safety</i> sebagai sumber belajar dengan mencari dengan mesin pencari <i>google</i> .
		RE	“Ya tinggal ketik di <i>google</i> aja sakjane.”	Caranya mengetik di <i>google</i> .	
5.	Apa saja manfaat internet? Apa jenis Informasi/ pengetahuan yang dapat diakses adik di internet <i>Kampoeng Cyber</i> ?	NA	“Banyak . Buat liat <i>youtube</i> tentang makanan. Kadang –kadang liat yang tentang <i>Kampung Cyber</i> .”	Dapat melihat <i>youtube</i> dan informasi di situs <i>Kampoeng Cyber</i> dan cari-cari.	Anak cenderung menjawab bahwa manfaat internet adalah dapat mengakses berbagai hiburan, seperti <i>game</i> dan <i>youtube</i> serta untuk mencari sesuatu..
		RE	“Taunya pertama kali ya buat <i>game</i> sama buat liat <i>youtube</i> , Kalo di hape liat <i>youtube</i> , liat tentang bola, baju bola gitu sama <i>game</i> .”	Internet dapat mengakses <i>game</i> dan <i>youtube</i> .	
6.	Apakah adik memanfaatkan internet ketika mempunyai tugas /PR dari sekolah?	NA	“Pernah, di <i>google</i> . Kalo punya PR biasanya aku di internet sama baca buku, tapi yang pertama baca buku dulu.”	Anak pernah memanfaatkan internet untuk mencari PR, selain buku.	Anak pernah sesekali menggunakan internet untuk membantu menyelesaikan PR.
		RE	“Nggak, jarang mbak. Aku udah les soale. Nek ada PR tanya guru les.”	Anak jarang memanfaatkan internet karena mempunyai guru les.	
7.	Apakah adik memanfaatkan internet untuk mencari materi	NA	“Kadang-kadang. Kalo belajar materi belajar di buku.”	Kadang-kadang, lebih ke buku.	Anak lebih mengandalkan

	pelajaran ?	RE	“Dari buku aja, sama materi dari guru les.”	Hanya dibuka, dan materi dari guru les	buku dan tidak terlalu memanfaatkan internet untuk mencari materi.
8.	Apa saja prasarana yang dipakai ketika adik mengakses internet ?	NA	“Pake HP. Hape Sendiri. Punya dari Kelas IV. Aku pernah dari Kelas I tapi tablet. yang buat nge <i>game</i> itu.”	<i>Handphone</i>	Anak cenderung memakai <i>handphone</i> milik sendiri dalam mengakses internet.
		RE	“Dulu komputer. Trus laptop kalo nggak dibawa mas. Kalo sekarang lebih ke HP.”	<i>Handphone</i>	
9.	Berapakah cepat kah rata-rata internet ketika dipakai sehari-hari?	NA	“Cepet. kadang-kadang. “	Kadang-kadang cepat	Kecepatan internet sudah dirasa cepat.
		RE	“Kalo sekarang udah cepet. Kadang eror, nggak jalan.”	Sudah cepat	
10.	Dimanakah tempat yang sering ditempati adik ketika mengakses internet?	NA	“Di rumah. Disekolah nggak bawa.”	Di rumah.	Di rumah dikarenakan di sekolah tidak diperbolehkan.
		RE	“Rumah. Sekolah nggak bolehin bawa.”	Di rumah.	
11.	Apakah internet dapat memberi informasi atau pengetahuan lengkap seputar tugas yang dimiliki adik?	NA	“Isi ne lebih lengkap di internet. Ada contohe.”	Lebih lengkap di internet karena ada contohnya.	Anak yang menggunakan internet untuk belajar merasa informasi yang diperoleh sudah
		RE	“Nggak tahu. jarang pake.”	Tidak tahu karena jarang pakai.	

					lengkap, karena dilengkapi contoh. Namun, ada anak yang tidak mengetahuinya karena jarang mengakses.
12.	Apa yang dapat diunduh melalui internet terkait dengan materi di sekolah?	NA	“Nggak ada yang di <i>download</i> . Cuma baca-baca aja. Pernah <i>download</i> paling cuma aplikasi belajar yang tentang belajar kelas I sampai kelas V SD. Untuk belajar IPA sama MTK.”	Tidak ada yang di <i>download</i> , hanya dibaca. Yang diunduh adalah aplikasi belajar.	Anak tidak melakukan pengunduhan materi, anak cenderung hanya membaca saja.
		RE	“Kalau untuk pelajaran nggak pernah <i>download</i> . <i>Download</i> nya cuma video – video <i>youtube</i> aja”	Tidak pernah di <i>download</i>	
13.	Bagaimana kemudahan pencarian materi yang adik rasakan di internet dibandingkan dengan sumber lain?	NA	“Lebih mudah belajar di internet. soalnya gampang nyari.”	Lebih mudah mencari materi di internet karena mudah mencari.	Lebih mudah mencari materi di internet.
		RE	“Mudah internet sakjane.”	Mudah internet.	
14.	Bagaimana kualitas materi yang diperoleh dari internet?	NA	“Lengkap. Ada contohe.”	Lengkap karena ada contohnya.	Kualitas materi menurut anak lebih lengkap di internet karena menggunakan contoh.
		RE	“Hm, emboh mbak gatau e, mungkin lebih bagus internet ”.	Mungkin lebih bagus internet	

15.	Berapa intens kah adik menggunakan internet sehari-hari?	NA	“Main HP paling 2-3 jam buat <i>Whatsapp</i> sama <i>youtube</i> . Kalau <i>whatsapp</i> nggak tentu sih mbak, kadang dibuka kadang enggak.”	Penggunaan sehari – hari 2-3 jam.	Keintensitasan penggunaan internet adalah sekitar 1-3 jam.
		RE	“Pas balik sekolah. nge <i>game</i> , paling 1-2 jam tok, turu , trus les.”	Penggunaan sehari – hari 1-2 jam.	
16.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran?	NA	“Paling 3 kali seminggu. “	3 kali seminggu	Anak hanya kadang-kadang dan tergolong jarang menggunakan internet untuk mencari bahan materi.
		RE	“Nggak,”	Tidak	
17.	Bagaimana intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR?	NA	“Kalo cuma ada PR paling seminggu 4-5 kalo ada yang susah.”	Jika ada PR yang susah.	Anak hanya menggunakan internet untuk mengerjakan PR yang sulit.
		RE	“Jarang.”	Jarang memakai	
18.	Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan?	NA	“Kalo di <i>google</i> ngerjain PR mapel Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia, sama Matematika. Bahasa Jawa soalnya bahasanya kadang nggak tau. Nek Bahasa Indonesia biasanya kalo di buku nggak ada trus cari, Kalo Matematika juga biasanya di buku nggak ada caranya.”	Mata pelajaran Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia dan Matematika. Bahasa Jawa karena kata-kata sulit dipahami, Bahasa Indonesia ketika ada yang tidak ada di buku, dan Matematika kalau di	Mata pelajaran yang sering diakses anak ketika di internet adalah Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia dan Matematika.

				buku tidak ada caranya.	
		RE	“Nek pas, gak les ada yang susah mbak tapi jarang.”	Ketika tidak les.dan ada yang susah	
19.	Apa yang diakses adik dalam internet ketika ada waktu-waktu luang?	NA	“Liat <i>youtube</i> . tentang makanan. Kadang –kadang liat yang tentang <i>Kampung Cyber</i> . Lebih sering <i>Whatsapp</i> sama <i>youtube</i> . Kalo libur lebih sering main sama temen. paling pulang main cuma pegang bentar.”	Yang sering diakses adalah <i>youtube</i> , dan <i>website Kampoeng Cyber</i> , serta media sosial <i>Whatsapp</i> . Anak juga sering bermain dengan teman ketika libur.	Ketika waktu luang, anak cenderung lebih mengakses situs hiburan berupa media sosial, <i>youtube</i> , dan <i>game</i> .
		RE	“Nek libur ya main sama temen, Nge <i>game</i> . Game nya COC, mini craft,, temen ke rumah soale tau ada <i>wifi</i> gratis, trus bawa HP nge <i>game</i> .”	Main sama teman, dan bermain <i>game</i> .	
20.	Dimanakah adik lebih sering mengakses intenet?	NA	“Rumah.”	Rumah	Anak lebih sering mengakses internet di rumah.
		RE	“Rumah. Nggak pernah ke warnet.”	Rumah	
21.	Apakah adik menggunakan internet untuk media sosial? jika iya, jenis dan untuk	NA	“Media sosial dari kelas 4. <i>Whatsapp</i> aja. buat ngobrol sama temen, sama tanya ada PR apa enggak. ada grup kelas. kalo yang	Anak menggunakan media sosial <i>Whatsapp</i> . Kegunaannya untuk	Anak mulai mengerti penggunaan

	keperluan apa media sosial tersebut? jika tidak, apa alasannya?		itu temen temen. kemaren itu guru nya sempet ada di grup, tapi trus keluar. “	berkomunikasi dengan teman dan keluarga.	internet untuk media sosial, salah satunya <i>Whatsapp</i> yang digunakan untuk berkomunikasi. Namun anak yang belum terlalu membutuhkan, cenderung tidak memiliki media sosial.
		RE	“Nggak punya. Lebih suka game.”	Anak tidak memiliki media sosial	
22.	Bagaimanakah ke intens an adik disini menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (game/ media sosial)?	NA	“Lebih sering media sosial dari pada belajar.”	Lebih sering ke media sosial	Anak lebih cenderung menggunakan internet sebagai media hiburan, bukan sebagai sumber belajar.
		RE	“Sering e liat <i>youtube</i> sama <i>game</i> .”	Lebih sering <i>youtube</i> dan <i>game</i>	
23.	Apa jenis hiburan yang sering di akses dalam internet?	NA	“Cuma itu aja, Masak – masak di <i>youtube</i> . Sama WA aja.”	Yang sering diakses <i>youtube</i> tentang kuliner dan <i>Whatsapp</i> .	Jenis hiburan yang sering diakses anak adalah media sosial , situs <i>youtube</i> , <i>game</i> , yang mereka sukai.
		RE	“Liat <i>youtube</i> sama lagu bola. Kalo <i>game</i> di laptop <i>game online</i> . kalo dulu waktu kecil game mbuat es krim di laptop. Kalo di hape <i>game</i> aplikasi, <i>game</i> COC.”	<i>Youtube</i> yaitu video bola, lagu bola dan <i>game</i> COC.	

24.	Apa dampak negatif internet yang adik dirasakan?	NA	“Dulu pernah lupa makan, lupa mandi, lupa ngerjain PR.”	Pernah lupa makan, mandi , dan mengerjakan PR	Dampak negatif yang dirasakan anak karena kecanduan internet adalah lupa waktu belajar, mandi dan makan, serta terlalu lama keasyikan bermain <i>game</i> .
		RE	“Ya kadang keasikan lama. Nek ada temen sering main HP bareng.”	Keasyikan main dengan teman	

Lampiran 6. Analisis Data dengan Triangulasi Sumber dan Triangulasi Teknik

ANALISIS DATA PENELITIAN DENGAN TRIANGULASI TEKNIK DAN TRIANGULASI SUMBER

1. Pemahaman serta sikap anak terhadap konsep internet sebagai sumber belajar

No	Aspek	Observasi	Dokumentasi	Wawancara			Kesimpulan
				Pendiri	Orangtua	Anak SD	
1.	Kemampuan anak mengoperasikan internet.	Anak terlihat sudah mampu mengoperasikan beberapa perangkat teknologi. Salah satunya adalah <i>Handphone</i> . Dalam mengakses internet, anak tahu bagaimana cara login <i>wifi</i> untuk menggunakan akses internet gratis.	-	-	Anak mulai dapat mengoperasikan berbagai teknologi dimulai dari TK dan SD.	A1: Anak mampu karena diajarkan bapak, diajarkan membuka <i>wifi</i> dan <i>youtube</i> . Mulai lancar kelas III SD. A2: Anak bisa mengoperasikan berbagai perangkat, mulai lancar komputer, laptop dan <i>handphone</i> sejak kecil.	Anak sudah mampu mengoperasikan internet karena diajarkan oleh orangtua. Anak mulai memahami komputer, laptop, dan <i>handphone</i> sejak awal SD.
2.	Pengetahuan anak tentang internet dapat dijadikan	Anak paham dengan beberapa manfaat internet	-	-	Orangtua mengarahkan pertama kali internet yang	A1: Anak paham, kadang-kadang memakai. A2: Anak tahu,	Anak mengetahui dan memahami internet dapat digunakan untuk

	sumber belajar	dapat dijadikan sumber belajar. Salah satunya dapat dipakai untuk mencari sumber referensi dengan memanfaatkan salah satu aplikasi <i>browser</i> pada <i>handphone</i> nya.			memang dapat dimanfaatkan dalam pendidikan seperti pada lagu – lagu yang bertema pendidikan. Dalam memberikan pemahaman, orang tua menyampaikan jika dalam internet, dapat digunakan untuk mencari referensi.	tapi jarang pakai.	sumber belajar. Orangtua ikut memberikan pemahaman dengan cara menyampaikan bahwa internet dapat digunakan untuk mencari referensi.
3.	Cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar.	Anak terlihat sudah mengetahui bagaimana cara memanfaatkan internet sebagai sumber belajar. Anak memanfaatkan situs pencarian	-	-	Oranagtua membimbing anak dalam pemakaian internet <i>safety</i> sebagai sumber belajar dengan mengarahkan mereka kepada hal-hal yang	A1: Anak mencari di <i>google</i> lalu membacanya. A2: Caranya mengetik di <i>google</i> .	Orantua membimbing dengan mengarahkan anak kepada hal-hal yang positif. Anak pun memanfaatkan internet <i>safety</i> sebagai sumber belajar dengan

		<i>google</i> , dimana anak mampu mengoperasikan dengan mengetik kata pencarian, dan membukanya, lalu membaca informasi tersebut.			positif, diantaranya melatih cara menulis anak dengan menggunakan <i>game</i> , melatih anak bahasa inggris dengan menggunakan situs penterjemah, dan menggunakan <i>google</i> untuk menjawab keingintahuan mereka terhadap segala hal. Internet lebih efektif jika dibandingkan belajar yang sifatnya hanya ceramah.		mencari dengan mesin pencari <i>google</i> .
4.	Pengetahuan mengenai berbagai jenis manfaat internet	Anak sudah memiliki pengetahuan dan	-	-	Orangtua menanggapi dan merasakan manfaat yaitu	A1: Dapat melihat <i>youtube</i> dan informasi di situs <i>Kampoeng</i>	Anak cenderung menjawab bahwa manfaat internet adalah dapat

		memahaman yang baik dimana tahu manfaat dan fungsi dari internet. Dari berbagai fungsi dan manfaat internet, yang paling pertama disebutkan adalah melalui internet mereka dapat mencari sesuatu menggunakan <i>youtube</i> . Kemudian dapat mencari informasi melalui <i>google</i> .			anak dapat mengakses apa saja dengan aman, salah satu nya untuk mencari referensi. Dari dulu, orangtua memperuntukkan sepenuhnya manfaat internet ini kepada anak.	<i>Cybe</i> dan cari-cari.. A2: Internet dapat mengakses <i>game</i> dan <i>youtube</i> .	mengakses berbagai hiburan, seperti <i>game</i> dan <i>youtube</i> serta untuk mencari sesuatu. Anak sudah memiliki pengetahuan dan pemahaman yang baik dimana tahu manfaat dan fungsi dari internet.
5.	Pemahaman mengakses internet untuk mengerjakan tugas/PR	Dari hasil riwayat pencarian, dapat diketahui bahwa anak sudah mampu melakukan	-	-	Dalam memanfaatkan internet sebagai salah satu referensi dalam mengerjakan pekerjaan rumah,	A1: Anak pernah memanfaatkan internet untuk mencari PR, selain buku. A2: Anak jarang memanfaatkan	Anak hanya pernah sesekali menggunakan internet dan bahkan jarang untuk membantu menyelesaikan PR.

		<p>pencarian informasi dengan baik. Terlihat bahwa pilihan kata yang dipilih NA untuk mencari informasi sudah baik sehingga memudahkan pencarian. Namun, internet sebagai sumber belajar terlihat masih jarang digunakan dikarenakan anak sudah memiliki pendamping dalam belajar serta lebih menggunakan buku sebagai sumber belajar yang pertama.</p>			<p>Anak lebih berpedoman kepada buku terlebih dahulu, dan internet akan digunakan ketika ada kesulitan yang tidak terdapat dalam buku.</p>	<p>internet karena mempunyai guru les.</p>	<p>Anak lebih berpedoman kepada buku terlebih dahulu, dan internet akan digunakan ketika ada kesulitan yang tidak terdapat dalam buku.</p>
--	--	---	--	--	--	--	--

2. Ketersediaan internet sebagai sumber belajar

No	Aspek	Observasi	Dokumentasi	Wawancara			Kesimpulan
				Pendiri	Orangtua	Anak SD	
1.	Prasarana yang dipakai ketika anak mengakses internet.	Anak dapat mengoperasikan komputer, laptop, tablet dan telepon genggam. Namun anak lebih menggunakan <i>Handphone</i> sebagai prasarana yang disediakan oleh orang tua dan dipakai sehari-hari.	-	-	Lebih sering <i>handphone</i> , lapotop jarang dibuka, dan komputer sudah rusak.	A1: <i>Handphone</i> A2: <i>Handphone</i>	Anak cenderung memakai <i>handphone</i> milik sendiri dalam mengakses internet.

2.	Kecepatan internet ketika dipakai sehari-hari.	Kecepatan internet yang dipakai anak cukup cepat namun terkendala jenis jaringan pada tipe <i>Handphone</i> dan jenis <i>browser</i> yang ada di <i>Handphone</i> anak.	Dokumen kecepatan jaringan internet dari IndiHome	Kecepatan internet ditambah secara bertahap mulai dari 3 Mbps, 5 Mbps, 10, Mbps, 20 Mbps, dan sekarang adalah 30 Mbps.	Sekarang kecepatannya mencapai 10-20 Mbps, yang dahulu hanya 1-2 mbps terasa lambat dikarenakan untuk rombongan.	A1: Kadang-kadang cepat A2: Sudah cepat	Kecepatan internet rata-rata yang dipakai tiap harinya mencapai 10-20 Mbps. Sudah meningkat dari dahulu yang hanya 1-2 Mbps.
----	--	---	---	--	--	--	--

3.	Tempat yang sering ditempati ketika mengakses internet	Tempat yang cenderung sering ditempati anak dalam mengakses internet adalah di rumah. Di sekolah, penggunaan <i>Handphone</i> tidak diperbolehkan. Anak memegang <i>handphone</i> I ketika sepulang sekolah.		-	Anak lebih sering mengakses internet di rumah, anak jarang ke warnet karena memanfaatkan internet gratis yang ada di rumah.	A1: Di rumah. A2: Di rumah.	Anak lebih sering mengakses internet di rumah saja. Hal ini dikarenakan di sekolah tidak diperbolehkan untuk membawa <i>Handphone</i> .
----	--	--	--	---	---	--------------------------------	---

3. Ketepatan fungsi internet sebagai sumber belajar

No	Aspek	Observasi	Dokumen	Wawancara			Kesimpulan
				Pendiri	Orangtua	Anak SD	
1.	Yang dapat diunduh melalui internet terkait dengan materi di sekolah.		Data riwayat pengunduhan pada <i>history web browser</i> Ketika menggunakan internet, hal-hal yang diunduh anak cenderung kepada hal-hal yang sesuai dengan hobinya. Terlihat dalam riwayat pengunduhan, anak terlihat mengunduh hal – hal yang menjadi kesukaannyaa berupa lagu-lagu yang	-	Menurut orangtua, anak tidak pernah mengunduh materi / informasi yang didapat ketika digunakan untuk belajar. Anak hanya membaca / belajar cepat.	A1: Tidak ada yang di <i>download</i> , hanya dibaca. Yang diunduh adalah aplikasi belajar. A2: Tidak pernah di <i>download</i>	Anak tidak pernah mengunduh materi / informasi yang di dapat ketika digunakan untuk belajar dikarenakan anak hanya membaca cepat. Dalam menggunakan internet, hal-hal yang diunduh anak cenderung kepada hal-hal yang sesuai dengan hobinya.

			<p>berhubungan dengan olahraga, serta tutorial permainan. Di dalam melakukan pengunduhan, anak terkendala pada akses jaringan serta layanan dimana anak membuka situs <i>youtube</i>. Di dalam riwayat pengunduhan, anak tidak terlihat melakukan pengunduhan materi.</p>	-			
--	--	--	---	---	--	--	--

2.	Kemudahan pencarian materi yang di rasakan dalam internet dibandingkan dengan sumber lain.	-	-	-	Dalam akses materi di <i>google</i> , orangtua merasakan anak akan jauh lebih mudah mencarinya.	A1: Lebih mudah mencari materi di internet karena mudah mencari. A2: Mudah internet.	Anak dan orangtua merasakan jika memang pencarian materi di internet akan jauh lebih mudah.
3.	Kualitas materi yang diperoleh dari internet.	Hasil observasi menunjukkan NA dan RE tidak memakai internet sebagai sumber belajar, maka tidak dapat terlihat kualitas materi yang didapatkan.	Kualitas hasil pencarian NA cukup baik, dimana dalam riwayat NA menggunakan <i>search engine</i> dan <i>key word</i> pencarian yang sesuai sehingga memudahkan pencarian kata. RE terlihat tidak mengakses <i>search engine</i> untuk	-	Kualitas materi yang diperoleh di internet masih dirasa kurang jelas, dikarenakan penjelasannya yang kurang, hanya terdapat jawaban tanpa dijelaskan cara. Di internet, anak hanya membaca saja, tidak bisa tanya jawab secara langsung.	A1: Lengkap karena ada contohnya. A2: Mungkin lebih bagus internet	Orangtua merasa kualitas materi yang didapatkan di internet kurang jelas dimana tidak dipaparkan kedalam langkah-langkah. Sementara anak merasakan bahwa materi yang mereka dapat dari internet jauh lebih lengkap dikarenakan materi di internet memuat contoh.

			keperluan mencari materi.				
--	--	--	---------------------------	--	--	--	--

4. Intensitas anak mengakses informasi dari internet

No	Aspek	Observasi	Dokumen	Wawancara			Kesimpulan
				Pendiri	Orangtua	Anak SD	
1.	Akses internet dalam satu hari.	Anak mengakses internet dalam durasi sekitar 2-3 jam rata – rata perharinya. Anak lebih sering mengakses internet ketika selesai sekolah.	-	-	Anak mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam perhari.	A1 : Penggunaan sehari – hari 2-3 jam. A2 : Penggunaan sehari – hari 1-2 jam.	Anak mengakses internet rata-rata adalah 1-3 jam perhari.
2.	Intensitas menggunakan internet dalam mencari bahan materi pelajaran	Intensitas menggunakan internet sebagai sarana untuk mencari materi pelajaran tergolong sangat jarang. Terlihat	Dalam riwayat pencarian, NA terlihat jarang menggunakan internet untuk mencari materi , NA	-	Anak jarang mengakses internet untuk mencari materi pelajaran.	A1: 3 kali seminggu A2 : Tidak	Intensitas anak mencari materi pelajaran di internet tergolong jarang dan orangtua lebih menganjurkan ke buku.

		dalam observasi yang menunjukkan tidak adanya akses anak untuk keperluan materi pelajaran.	lebih suka mengakses informasi yang ada di laman <i>website</i> kampungnya, dan melihat berita pada situs – situs berita. Dalam riwayat pencarian, terlihat RE tidak pernah mengakses internet untuk keperluan mencari materi.				
3.	Intensitas menggunakan internet dalam mengerjakan tugas/ PR.	Intensitas menggunakan internet sebagai sarana untuk referensi mengerjakan PR tergolong hanya kadang-kadang	NA terlihat kadang – kadang menggunakan internet ketika memiliki PR yang sulit. Dengan	-	Intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi mengerjakan PR tergolong hanya kadang-kadang. Anak lebih sering	A1: Jika ada PR yang susah. A2: Jarang memakai	Intensitas anak menggunakan internet sebagai referensi mengerjakan PR tergolong hanya kadang-kadang.

		dan tidak tiap hari, hanya ketika anak menermui kesulitan.	memanfaatkan mesin pencari <i>google</i> terlihat pada laman <i>history</i> . RE jarang sekali / tidak terlihat menggunakan riwayat pencarian untuk mengerjakan PR. RE mengandalkan buku dan guru Les untuk mengerjakan PR.		dibantu guru les secara langsung untuk mengerjakan pekerjaan rumah.		
4.	Dalam mengerjakan tugas apa internet sering dimanfaatkan.	Dalam hasil observasi menunjukkan anak tidak mengakses internet ketika mengerjakan tugas/ PR.	Dalam riwayat jelajah, Internet dimanfaatkan salah satunya terlihat pada mata pelajaran	-	Tugas yang sering menggunakan internet adalah Matematika, Bahasa, IPA	A1: Mata pelajaran Bahasa Jawa, Bahasa Indonesia dan Matematika. Bahasa Jawa karena kata-kata sulit dipahami,	Tugas yang sering menggunakan internet adalah yang bersifat eksak dan juga Bahasa Daerah.

			Bahasa Jawa, dimana sumber dibuka berupa kata Krama Inggil sangat sedikit, sehingga anak mencari pengertian kata tersebut di internet			Bahasa Indonesia ketika ada yang tidak ada di buku, dan Matematika kalau di buku tidak ada caranya. A2: Ketika tidak les.dan ada yang susah, tapi jarang.	
5.	Penggunaan internet pada waktu-waktu luang.	Pada waktu luang, durasi penggunaan internet terlihat lebih lama dari hari sekolah, yaitu sekitar 3 jam yang dipergunakan untuk mengakses media sosial dan permainan. Namun demikian, anak tetap menghabiskan	-	-	<i>Game</i> dan <i>youtube</i> sering dimainkan anak ketika adanya waktu luang/libur sekolah. Tetapi orang tua memaklumi, dikarenakan anak akan bosan jika setiap hari belajar terus-menerus. Jika ada teman yang datang pun, anak cenderung bermain <i>game</i>	A1: Yang sering diakses adalah <i>youtube</i> , dan <i>website Kampoeng Cyber</i> , serta media sosial <i>Whatsapp</i> . Anak juga sering bermain dengan teman ketika libur. A2: Main sama teman, dan bermain <i>game</i> .	Ketika libur, orangtua lebih sering melihat anak bermain <i>game</i> bersama teman-temannya dan mengakses <i>youtube</i> . Namun orangtua memang membolehkannya dikarenakan sebagai hiburan. Anak kadang-kadang juga pergi bermain bersama temannya.

		waktunya untuk bermain dengan temannya.			dengan temannya dengan <i>handphone</i> sendiri-sendiri. Ketika libur, anak kadang juga bermain bersama temannya di luar rumah.		
6.	Intensitas tempat dalam mengakses internet.	Dari hasil pengamatan dapat diketahui bahwa anak lebih sering mengakses internet di rumahnya, hal ini dikarenakan sekolah tidak memperbolehkan penggunaan <i>gadget</i> .	-	-	Anak lebih sering mengakses internet di rumah, dikarenakan di sekolah penggunaan <i>gadget</i> tidak diperbolehkan.	A1: Rumah A2: di rumah	Anak lebih sering mengakses internet di rumah dikarenakan ketika di sekolah, penggunaan <i>gadget</i> dilarang
7.	Penggunaan internet untuk media sosial.	Dari hasil observasi, dari narasumber NA, sudah memiliki satu akun media sosial yaitu	-	-	Anak menggunakan media sosial dan ada yang tidak. Anak diperbolehkan	A1: Anak menggunakan media sosial <i>Whatsapp</i> . Kegunaannya untuk	Anak ada yang menggunakan media sosial seperti <i>Whatsapp</i> dan ada yang belum mengenal media

		<i>Whatsap</i> yang memang diperbolehkan orangtuanya. Tetapi untuk narasumber RE, terlihat tidak memiliki media sosial, maupun akun <i>youtube</i> yang sering RE akses.			memakai media sosial seperti <i>Whatsapp</i> dikarenakan anak dapat dipantau keberadaannya oleh orangtua ketika bekerja. Hal ini juga memudahkan komunikasi. Anak ada yang tidak memakai media sosial dikarenakan ketertarikan anak sekarang ini hanya pada permainan.	berkomunikasi dengan teman dan keluarga. A2: Anak tidak memiliki media sosial	sosial karena lebih tertarik pada <i>game</i> .
8.	Ke intensitasan menggunakan internet sebagai sumber belajar atau sebagai sumber hiburan (<i>game</i> / media sosial)	Intensitas penggunaan internet yang dimanfaatkan untuk keperluan belajar terlihat sangat jarang, dimana terlihat dalam riwayat pencarian jangka	-	-	Pada kenyataannya, anak lebih menggunakan internet sebagai sumber hiburan. Namun, orangtua tetap menekankan ke arah pendidikan. Di	A1: Lebih sering ke media sosial A2: Lebih sering <i>youtube</i> dan <i>game</i>	Keintensitasan anak menggunakan internet adalah sebagai sumber hiburan. Namun demikian, orangtua tetap menekankan ke arah pendidikan. Orangtua juga tidak membatasi

		waktu seminggu, sebagian besar riwayat pencarian adalah berhubungan dengan hiburan.			internet terdapat kelebihan dan kekurangannya. Orang tua juga tidak membatasi anak yang membutuhkan hiburan, karena orangtua percaya, hal itu dapat mengarahkan anaknya belajar menemukan bakatnya.		anaknya mengakses hiburan, dikarenakan belajar dapat dilakukan dengan berbagai cara.
--	--	---	--	--	---	--	--

5. Fasilitas-fasilitas yang seringkali digunakan di internet.

No	Aspek	Observasi	Dokumen-tasi	Wawancara			Kesimpulan
				Pendiri	Orangtua	Anak SD	
1.	Jenis hiburan apa yang sering di akses dalam internet	Jenis hiburan yang sering diakses adalah sama-sama berupa video yang berkaitan dengan kesukaan mereka terhadap suatu hal, yaitu berhubungan dengan memasak, kuliner, kartun, serta sepakbola, segala video tentang lawakan atau	Jenis hiburan yang terlihat dalam riwayat pencarian adalah didominasi oleh berbagai video	-	Hiburan yang anak sering akses adalah <i>youtube</i> dan <i>games</i> tentang kesukaannya. Orangtua cenderung menganggap kalau hal tersebut adalah	A1: Yang sering diakses <i>youtube</i> tentang kuliner dan <i>Whatsapp</i> . A2: <i>Youtube</i> yaitu video bola, lagu bola dan <i>game</i> COC.	Hiburan yang anak sering akses adalah hiburan yang sama-sama berupa video dimana berkaitan dengan kesukaan mereka terhadap suatu hal, <i>youtube</i> dan <i>games</i> tentang

		humor, games online, namun dalam observasi, terlihat beberapa konten yang menuju pada hal-hal yang dewasa berupa lagu-lagu dangdut.	<i>youtube</i> . Ada beberapa channel hiburan berupa PRANK / lelucon pada channel : BigDawsTV, RebelTV, Johal, TwinzTV, Hayn Netz, Dame-Dame, videwOOw, Lagu dan musik bola, dangdut, lagu barat , Ada juga vieo bola, namun ada beberapa video yang kurang pantas untuk anak, tetapi masih berhubungan dengan bola.		termasuk hal yang cukup positif.		kesukaannya. . Hal ini dikarenakan dalam mengakses internet, mereka tidak mempunyai batasan <i>kuota limited</i> , sehingga menonton <i>youtube</i> akan terasa sangat lancar dan mudah. Selain itu, <i>game online</i> juga sering diakses karena RE memiliki kecenderungan mulai kecanduan salah satu permainan online tersebut
--	--	---	--	--	----------------------------------	--	---

2.	Dampak negatif / kekurangan internet yang dirasakan	-	-	-	Dampak negatif yang dirasakan dengan adanya internet adalah akses yang mudah, seperti <i>youtube</i> . Orang tua harus selalu mengawasi terhadap hal – hal yang anak akses. Untuk waktu belajar tidak terlalu mengganggu, karena anak mempunyai kesadaran ketika waktu belajar tiba. Namun jika memang kecanduan <i>game</i> , anak dapat lupa waktu, dan orang	A1: Pernah lupa makan, mandi , dan mengerjakan PR A2: Keasyikan main dengan teman	Dampak negatif dari internet adalah karena kemudahan dalam segala hal, orangtua harus selalu mengawasi dan bersikap tegas agar waktu belajar anak tidak terganggu hal ini dikarenakan karena anak keasyikan, anak pun pernah sampai lupa makan, mandi dan mengerjakan PR.

					tua harus bersikap tegas.		
--	--	--	--	--	------------------------------	--	--

Lampiran 8. Dokumentasi Penelitian

DOKUMENTASI PENELITIAN



Gambar 1. Tugu Masuk *Kampoeng Cyber* RT 36



Gambar 2. Wisatawan dan Suasana Kampung



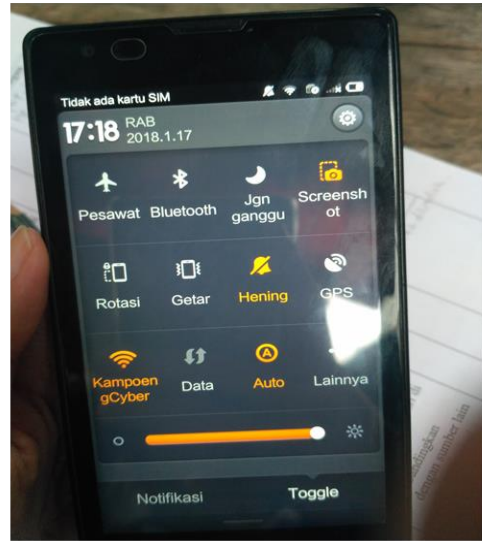
Gambar 3 dan 4 .Mural *Kampoeng Cyber*



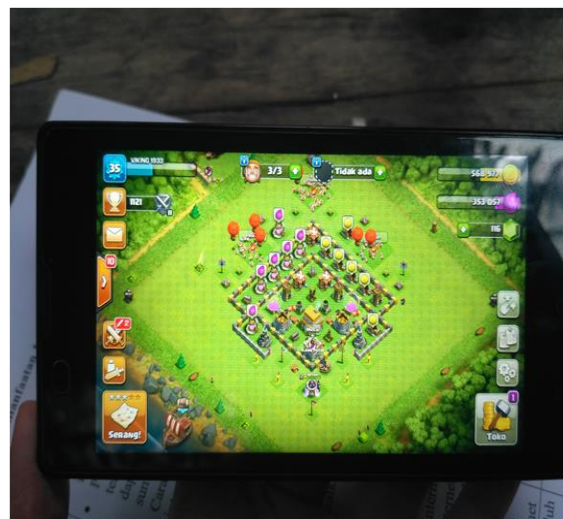
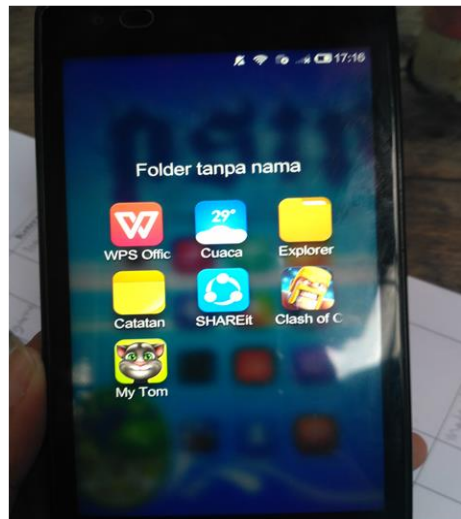
Gambar 5. Peta *Kampoeng Cyber*



Gambar 11. Wawancara dengan orangtua



Gambar 12. Hotspot / Wifi yang Digunakan Anak



Gambar 13. Aplikasi Hiburan yang digunakan



Gambar 14. Website Kampoeng Cyber

Lampiran 9. Surat Izin Penelitian



KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU PENDIDIKAN

Alamat : Jalan Colombo Nomor 1 Yogyakarta 55281
Telepon (0274) 540611 Fax (0274) 540611
Laman : fip.uny.ac.id E-mail : humas_fip@uny.ac.id

Nomor : 109/UN34.11/DT/Pen/2018
Lamp. : 1 Bendel Proposal
Hal : Izin Penelitian

1 Februari 2018

Yth. Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta
c.q. Kepala Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
Komplek Kepatihan, Danurejan, Jl. Malioboro No.16
Kota Yogyakarta 55213
Telp. (0274) 520424

Kami sampaikan dengan hormat, bahwa mahasiswa tersebut di bawah ini:

Nama : Anna Ariesta Prasmawati
NIM : 14108241015
Program Studi : PGSD-SI
Judul Tugas Akhir : PEMANFAATAN INTERNET SAFETY SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAYA
PADA ANAK SD DI KAMPOENG CYBER RT 36 TAMANSARI
Tujuan : Memohon izin mencari data untuk penulisan Tugas Akhir Skripsi (TAS)
Waktu Penelitian : 15 Januari - 7 Februari 2018

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon dengan hormat Bapak/Ibu berkenan memberi izin dan bantuan seperlunya.

Demikian atas perhatian dan kerjasamanya kami sampaikan terima kasih.



Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan

Dr. Haryanto, M.Pd.

NIP. 19600902 198702 1 001

Tembusan :

1. Sub. Bagian Pendidikan dan Kemahasiswaan ;
2. Mahasiswa yang bersangkutan.



PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
BADAN KESATUAN BANGSA DAN POLITIK
Jl. Jenderal Sudirman No 5 Yogyakarta – 55233
Telepon : (0274) 551136, 551275, Fax (0274) 551137

Yogyakarta, 6 Februari 2018

Kepada Yth. :

Nomor : 074/1377/Kesbangpol/2018
Perihal : Rekomendasi Penelitian

Walikota Yogyakarta
Up. Kepala Dinas Penanaman Modal dan
Perizinan Kota Yogyakarta

di Yogyakarta

Memperhatikan surat :

Dari : Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Nomor : 109/UN34.11/DT/Pen/2018
Tanggal : 1 Februari 2018
Perihal : Izin Penelitian

Setelah mempelajari surat permohonan dan proposal yang diajukan, maka dapat diberikan surat rekomendasi tidak keberatan untuk melaksanakan riset/penelitian dalam rangka penyusunan skripsi dengan judul proposal : "PEMANFAATAN INTERNET SAFETY SEBAGAI SUMBER BELAJAR MAYA PADA ANAK SD DI "KAMPOENG CYBER RT 36" TAMANSARI YOGYAKARTA" kepada:

Nama : ANNA ARIESTA PRASMAWATI
NIM : 14108241015
No.HP/Identitas : 08976535810/3471094904960002
Prodi/Jurusan : PPSP/PGSD
Fakultas : Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta
Lokasi Penelitian : "Kampoeng Cyber RT 36" Tamansari Yogyakarta
Waktu Penelitian : 6 Februari 2018 s.d 1 Maret 2018
Sehubungan dengan maksud tersebut, diharapkan agar pihak yang terkait dapat memberikan bantuan / fasilitas yang dibutuhkan.

Kepada yang bersangkutan diwajibkan:

1. Menghormati dan mentaati peraturan dan tata tertib yang berlaku di wilayah riset/penelitian;
2. Tidak dibenarkan melakukan riset/penelitian yang tidak sesuai atau tidak ada kaitannya dengan judul riset/penelitian dimaksud;
3. Menyerahkan hasil riset/penelitian kepada Badan Kesbangpol DIY selambat-lambatnya 6 bulan setelah penelitian dilaksanakan.
4. Surat rekomendasi ini dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat rekomendasi sebelumnya, paling lambat 7 (tujuh) hari kerja sebelum berakhirnya surat rekomendasi ini.

Rekomendasi Ijin Riset/Penelitian ini dinyatakan tidak berlaku, apabila ternyata pemegang tidak mentaati ketentuan tersebut di atas.

Demikian untuk menjadikan maklum.



Tembusan disampaikan Kepada Yth :

1. Gubernur DIY (sebagai laporan)
2. Dekan Fakultas Ilmu Pendidikan Universitas Negeri Yogyakarta;
3. Yang bersangkutan.



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PENANAMAN MODAL DAN PERIZINAN
Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 555241, 515865, 562682
Fax (0274) 555241
E-MAIL : pmperizinan@jogjakota.go.id
HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id
WEBSITE : www.pmperizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0268
0716/34

Membaca Surat : Dari Surat Izin/Rekomendasi dari Kepala Badan Kesbangpol DIY
Nomor : 074/1377/Kesbangpol/2018 Tanggal : 6 Februari 2018

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 5 Tahun 2016 tentang Pembentukan dan Susunan Perangkat Daerah Kota Yogyakarta;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 77 Tahun 2016 tentang Susunan Organisasi, Kedudukan, Tugas Fungsi dan Tata Kerja Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 14 Tahun 2016 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : ANNA ARIESTA PRASMAWATI
No. Mhs/ NIM : 14108241015
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Pendidikan - UNY
Alamat : Jl. Colombo No. 1 Yogyakarta
Penanggungjawab : Agung Hastomo, S.Pd, M.Pd.
Keperluan : MELAKUKAN PENELITIAN DENGAN JUDUL PROPOSAL :
PEMANFAATAN INTERNET SAFETY SEBAGAI SUMBER BELAJAR
MAYA PADA ANAK SD DI KAMPOENG CYBER RT 36 TAMANSARI
YOGYAKARTA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 7 Februari 2018 s/d 7 Mei 2018
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Penanaman Modal dan Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

ANNA ARIESTA
PRASMAWATI

Dikeluarkan di : Yogyakarta

Pada Tanggal : 07-02-2018

An. Kepala Dinas Penanaman Modal dan Perizinan
Sekretaris

Dra. CHRISTY DEWATI, MM
NIP. 196304081980032019

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Kepala Badan Kesbangpol DIY
3. Camat Kraton Kota Yogyakarta
4. Lurah Patehan Kota Yogyakarta
5. Lurah Kadipaten Kota Yogyakarta
6. Ybs.